Vol.255

怀旧殿堂：打出来的都市传奇——快打旋风

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



TGS 2010醒目

梦想之旅抽奖开始

与UCG记者团共赴TGS 免费游东京

另有随团自费游可选，详情请猛烈关注本期第103页活动说明！

特别企划二连发

东洋独立风暴 名制作人与他们的工作室

血火启示录 记游戏中的战争史

全新栏目

游戏姬

“真·电玩萌娘”给你好看

前线狙击

索尼克 色彩缤纷

第二国度 漆黑的魔导士

辐射 新维加斯／核石之王

暑期新作特快攻略

除暴战警2 | 闪电十一人3

世界的挑战 火花／爆破

白骑士物语 光与暗的觉醒 | 九十九夜II

苍翼默示录 连续变幻 | 太鼓之达人DS 妖怪大决战

关注新作震撼报道

寄生前夜 第3个生日

GT赛车5

2010.8A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
15>
9 771008 060006

Gamehalo E3 2010 第三方厂商发布会集锦 Konami&育碧篇

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 游戏新作影像+广告欣赏 | 怀旧殿堂：快打旋风

初音未来 女歌手计划 梦想剧场 精彩影像赏析 | Ending Song 苍翼默示录 连续变幻 主题曲

本期赠品 135分钟DVD



北通
BETOP
智能掌控
北通MVP系列，只为专业玩家而设。造型精巧，集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
轻松源于专业
MVP
动感蓝
活力绿
激情红
劲爆黑
北通 MVP动力堡垒（世界杯主题版）
BETOP GAME ACCESSORIES BTP-6388 PSP/NDS系列
多用外挂充电电池
• USB & PSP双供电接口
• 智能省电开关
• 2600毫安聚合物锂电
• 世界杯主题花纹
北京敬瑞全游戏机商店 | 天津铭源数码 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏专营店 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海DIY游戏乐园 | 南京新世界电玩 | 济南数码引擎电玩
杭州次世代电玩 | 宁波海曙悦动计算机有限公司 | 无锡昌盛电玩 | 合肥世嘉电玩 | 重庆G-box | 成都星海电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 太原星际电玩 | 西安天龙电玩
兰州格林电玩 | 乌鲁木齐海胜电器 | 银川百川合电子 | 西宁智力王电玩 | 广州创新软件科技联盟 | 深圳梦天堂电玩 | 东莞超时代 | 佛山NO.1漫游岛 | 长沙友联电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌 www.betop-cn.com 免费防伪专线：800 810 8315 服务热线：400 6754 300 广州市品众电子科技有限公司 拥有北通 娱乐更轻松

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 5
排行榜 12
新作短波 32
黄金眼 36

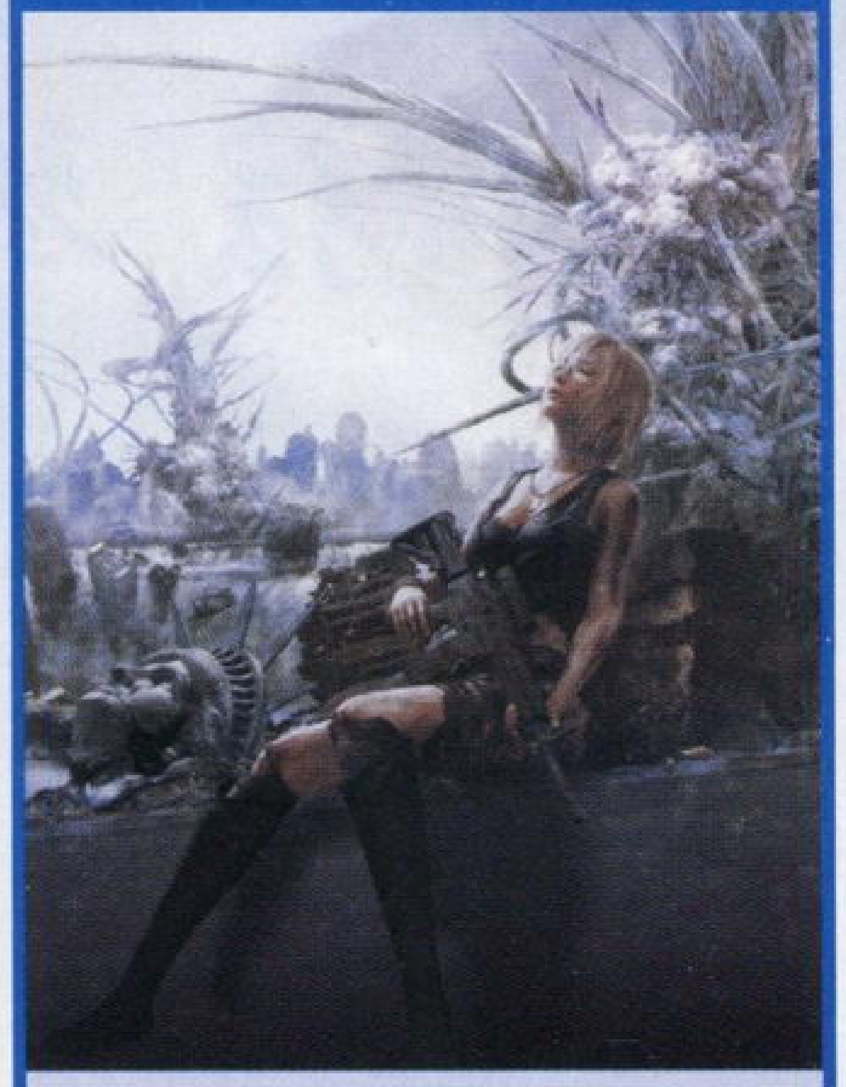
游戏情报站要闻

《潜龙谍影5》将于东京游戏展公开？ 6
PS3《如龙》新作开发中 8
4GB版X360 Arcade套装浮出水面 8
NDS/PSP后续机种将具移动通信能力 9

前线狙击

GT赛车5 14
第二国度 漆黑的魔导士 19
寄生前夜 第3个生日 20
辐射 新维加斯 24
索尼克 色彩缤纷 28
核石之王 29



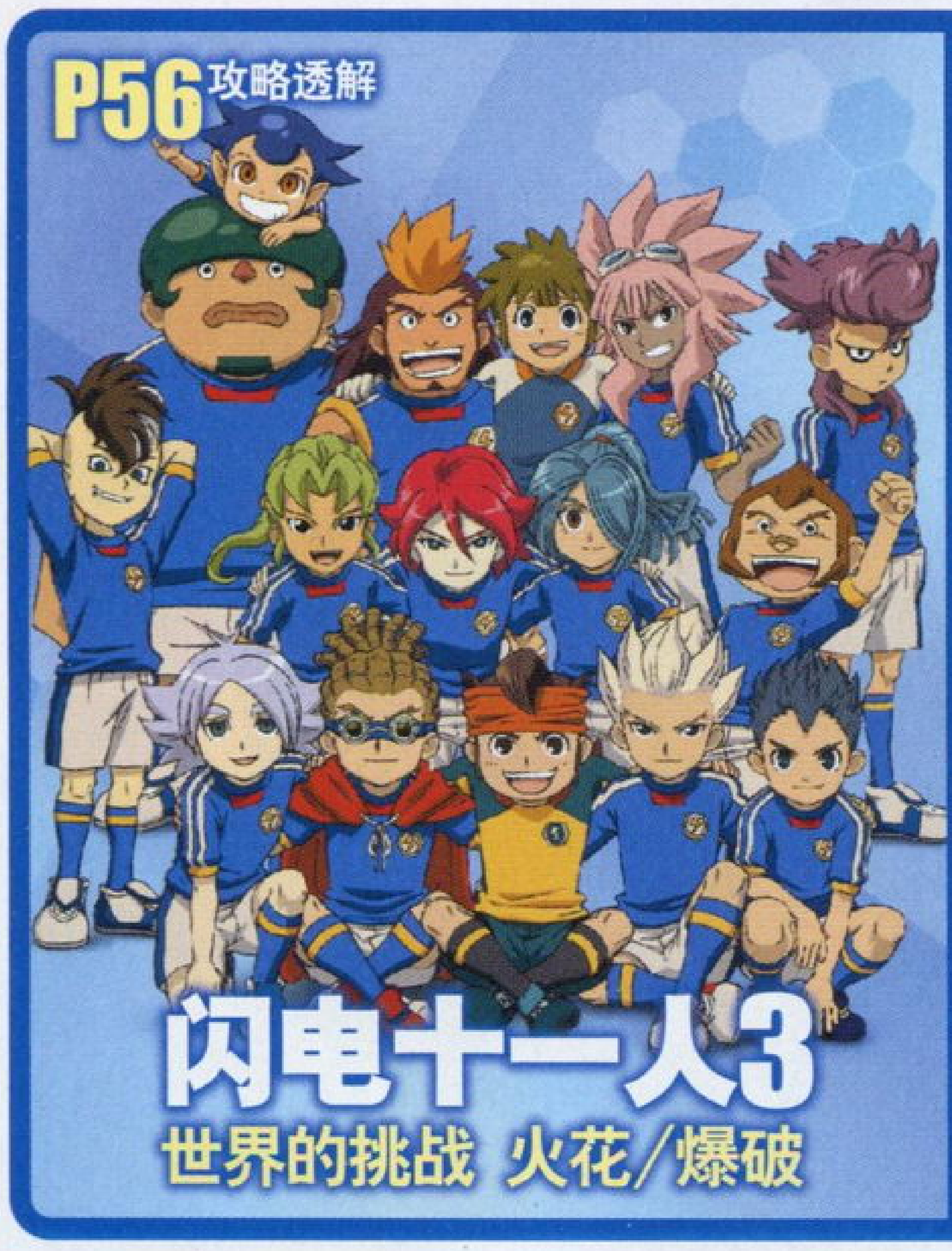


总第255期 8A

COVER STAFF

封面用图：《寄生前夜 第3个生日》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.





游戏3.0 65
软硬兼施 66
游戏进行时 68

攻略透解

除暴战警2 50
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 56

特快专递

白骑士物语 光与暗的觉醒 38
九十九夜Ⅱ 41
太鼓之达人DS 妖怪大决战 44
苍翼默示录 连续变幻 46

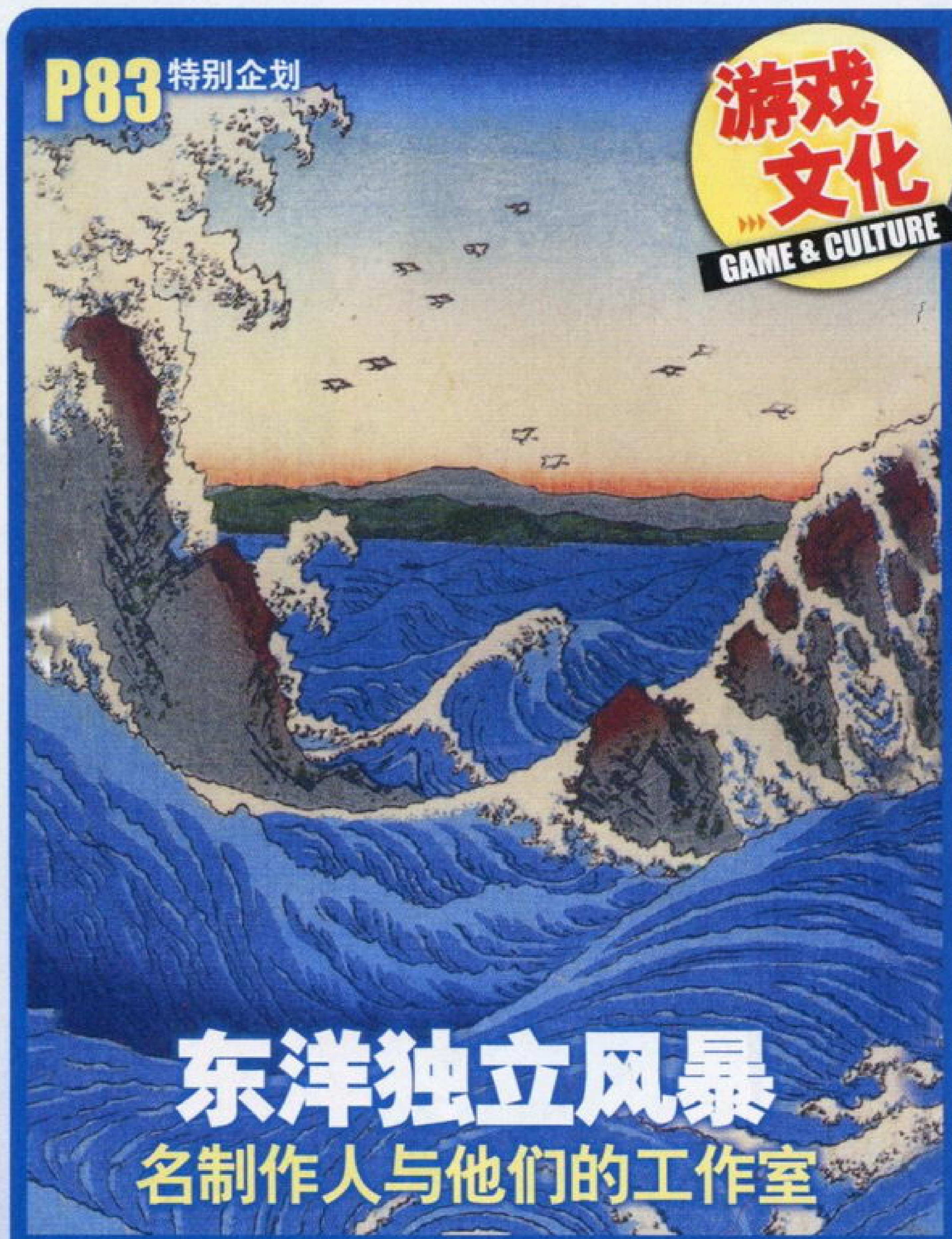
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





游风艺苑 99
读编往来 100
小编寄语 106
天下聚会 108
发售表 110
编辑部落 112







特别企划 70/83
游戏姬 78
多边共享区 80
自由谈 92
邪魔院 95
怀旧殿堂 96

收藏者：

收藏日期：


七弦琴鸣，梦回太古；
灵霄剑吟，书此奇谭。
古剑奇谭
琴心剑魄今何在
《古剑奇谭》官方网站：http://gjqt.gamebar.com
特邀合作伙伴
Kappa
we are One
GAMEBAR.COM
上海烛龙信息科技有限公司
Aurogon Info&Tec(Shanghai) Co.,Ltd


国产单机巨献
七月十日 与君相约
销量百万游戏团队最新力作
联手《海角七号》灵魂音乐师骆集益
及台湾MIDI界教父周志华倾力打造
国内首款支持DLC的单机游戏
成就收集系统引入 挑战实时网络排名

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

第二国度 漆黑的魔导士	19
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	光盘
牧场物语 双子村	37 69
闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破	37 56
索尼克 色彩缤纷	28
太鼓之达人DS 妖怪大决战	36 44
天空机器人	34

PS3

BRINK	光盘
DC漫画英雄世界Online	光盘
GT赛车5	14
MMA	光盘
Move射击	光盘
白骑士物语 光与暗的觉醒	36 38
苍翼默示录 连续变幻	36 46
刺客信条 兄弟会	光盘
电视超级明星	光盘
辐射 新维加斯	24
腐尸之屋	光盘
格斗 灯光熄灭	光盘
黑手党Ⅱ	光盘
量子论	光盘
烈火战车	光盘
灵魂入侵	光盘
龙珠 猛烈冲击2	光盘
旅途	35
生化奇兵2	光盘
无名英雄2	光盘
小小大赛车	37
摇滚乐队3	光盘
一起来聚会	光盘
伊甸之子	光盘
异形大战铁血战士	光盘
致命格斗	光盘

PSP

核石之王	29 光盘
寄生前夜 第3个生日	20
龙珠 黑暗对决	33
潜龙谍影 和平行者	68
轻音 放学后的演唱会	32
屠杀之心EXA	34
隐形妖怪	光盘

Wii

经典米奇	光盘
口袋公园	光盘
马里奥运动合集	光盘
索尼克 色彩缤纷	28

X360

BRINK	光盘
Kinect大冒险	光盘
Kinect欢乐赛车	光盘
Kinect体育	光盘
Kinect尊巴健身	光盘
MMA	光盘
苍翼默示录 连续变幻	36 46
除暴战警2	37 50 光盘
刺客信条 兄弟会	光盘
电脑战机 强势出击	33
恶魔城 绝望的协奏曲	光盘
辐射 新维加斯	24
腐尸之屋	光盘
黑手党Ⅱ	光盘
九十九夜Ⅱ	37 41
量子论	光盘
灵魂入侵	光盘
龙珠 猛烈冲击2	光盘
偶像大师2	光盘
生化奇兵2	光盘
我的新娘	光盘
舞蹈中心	光盘
摇滚乐队3	光盘
伊甸之子	光盘
异形大战铁血战士	光盘
幽浮	35
致命格斗	光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦

致命格斗
异形大战铁血战士 最新DLC
生化奇兵2 最新DLC
无名英雄2 | 核石之王
偶像大师2 | 我的新娘
火焰之纹章 新.纹章之谜 光与影的英雄
黑手党Ⅱ | 量子论
刺客信条 兄弟会
DC漫画英雄世界Online | 灵魂入侵
Move射击 | Kinect欢乐赛车
一起来聚会 | Kinect大冒险
格斗 灯光熄灭 | Kinect体育
电视超级明星 | Kinect尊巴健身
伊甸之子 | 经典米奇
龙珠 猛烈冲击2
恶魔城 绝望的协奏曲
MMA | 口袋公园
马里奥运动合集
摇滚乐队3 | 腐尸之屋
BRINK | 舞蹈中心
除暴战警2

特别收录

E3 2010 第三方厂商发布会集锦
Konami & 育碧篇

初音未来
女歌手计划 梦想剧场
精彩影像赏析

“莱仕达”武汉天下聚会
影像报道

怀旧殿堂

快打旋风

游戏广告欣赏

隐形妖怪+烈火战车
火焰之纹章 新.纹章之谜 光与影的英雄

ENDING SONG

苍翼默示录 连续变幻 主题曲

本期光盘特别附赠

252期、253期、254期游风艺苑作品





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！





特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

闪电十一人① 世界的挑战 火花/爆破	Level-5 ②	角色扮演 ③
NDS ④ イナズマイレブン 世界への挑戦 スパーク ⑤ ンバー		⑥ 日版
2010年07月01日 ⑦	1～4人 ⑧	4980日元 ⑨
对应任天堂Wi-Fi 网络连 ⑩	⑪	对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司马
编辑部主任：王义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王梓
责编助理：席嘉 马骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯健 王锐愚 林思远 颜君 江浩 龚诗钊

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年8月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL E3 2010官方大奖"狂暴"获胜



"游戏批评家大奖"是每年E3展最权威的官方大奖，由E3组委会联合多家权威媒体编辑联合评选。有31家主流媒体和专业游戏媒体参与评选，包括《连线》、《今日美国》、GameSpot等。今年获得游戏批评家大奖最高奖项的游戏是id Software的最新作《狂暴》(Rage)，但是整个展会的最高荣誉则是颁发给任天堂的3DS掌机。在最终投票之前，《狂暴》已经获得了5项大奖提名，包括"展会最佳大奖"、"最佳原创游戏"、"最佳家用机游戏"、"最佳PC游戏"和"最佳动作游戏"，结果总共获得三个奖项，分别是"最佳家用机游戏"、"最佳动作游戏"和"画面特殊成就奖"。

■E3 2010游戏批评家大奖获奖名单

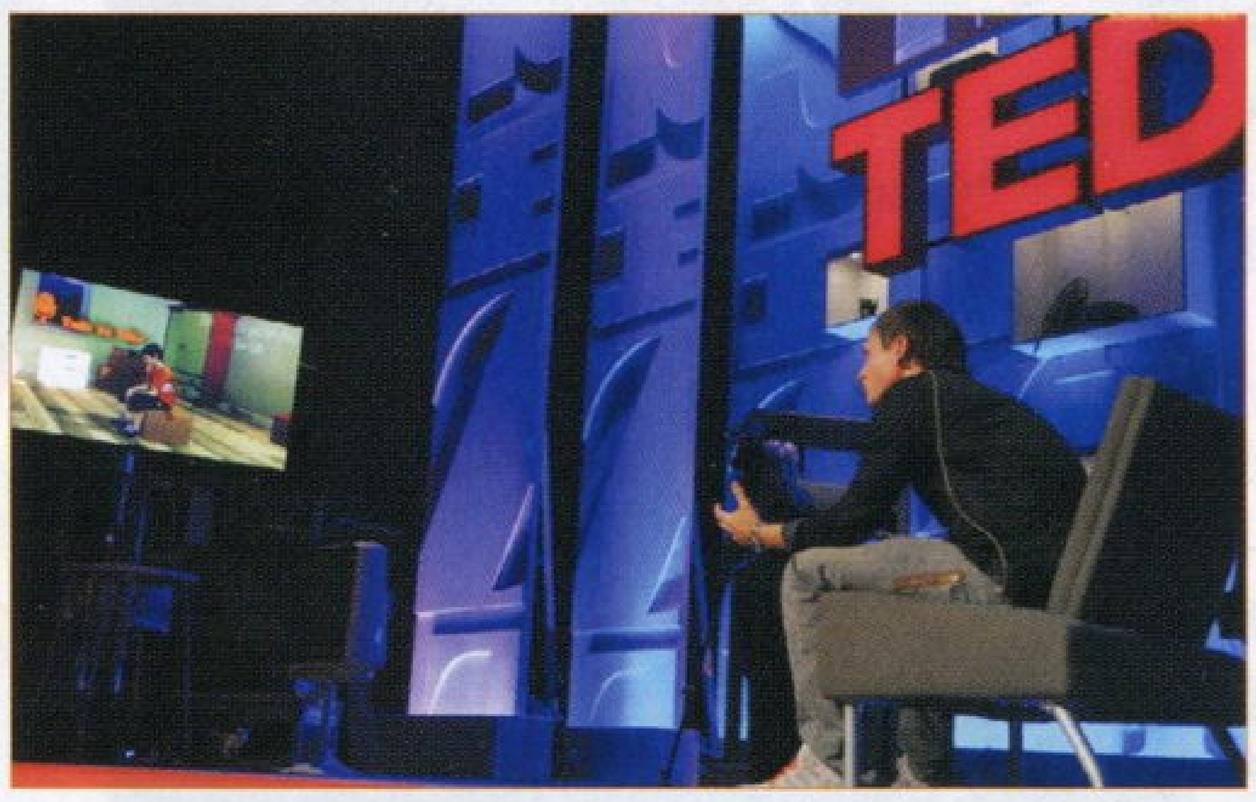
展会最佳大奖	3DS(任天堂)
最佳原创游戏	舞蹈中心(Harmonix/MTV Games/Microsoft/X360)
最佳家用机游戏	狂暴(id Software/Bethesda/PC、PS3、X360)
最佳掌机游戏	战神 斯巴达幽灵(Ready at Dawn/SCE Santa Monica/ PSP)
最佳硬件	3DS(任天堂)
最佳动作游戏	狂暴(id Software/Bethesda/PC、PS3、X360)
最佳角色扮演游戏	星球大战 旧共和国(BioWare Austin/LucasArts/EA)
最佳格斗游戏	漫画英雄对Capcom3 两个世界的命运(Capcom/PS3、360)
最佳赛车游戏	极品飞车 热力追踪(Criterion Games/Electronic Arts/PC、PS3、X360)
最佳体育游戏	NBA Jam (EA Canada/EA Sports/ Wii)
最佳战略游戏	文明V(Firaxis/2K Games/ PC)
最佳社交/休闲游戏	摇滚乐队3(Harmonix/MTV Games/Electronic Arts/ PS3、X360、Wii)
最佳体感模拟游戏	舞蹈中心(Harmonix/MTV Games/Microsoft/X360)
最佳网络多人游戏	刺客信条 兄弟会(Ubisoft Montreal/Ubisoft/ PC、PS3、X360)
画面特殊成就奖	狂暴(id Software/Bethesda/PC、PS3、X360)

事件 EVENT Kinect神秘大作颠覆游戏理念

去年微软公布Kinect(当时为"初生计划")时，最惊人的DEMO是Lionhead的《Milo and Kate》，但是今年E3展中，该作却没有任何消息公开，不禁令人担忧该作是否压根就不存在。不过据《连线》杂志报道，《Milo and Kate》可能已经有相当高的开发度。

最近Lionhead工作室创始人Peter Molyneux出席了英国牛津召开的TEDGlobal 2010会议，在其演讲中展示了《Milo and Kate》的一些新内容。游戏讲述的是男孩Milo刚刚跟着父母从伦敦搬到新英格兰，Kate是他们家的狗。游戏从Milo搬到新家开始，男性玩家的第一个任务是捉蜗牛，而女性玩家则是捉蝴蝶。现场演示时，演示者喊道："上吧，Milo！踩扁它！"结果Milo就把蜗牛踩死了。演示中还首次出现了Milo的父母，以及从地上捡起纸张、擦拭墙壁上的灰尘等动作模拟。

Molyneux说，本作使用了"心理学方法"进行制作，游戏将会分析玩家的心理，而玩家的决定将会决定Milo的成长方向。在"《神鬼寓言》系列"中，Lionhead已经对类似的系统了如指掌。本作将会有45分钟左右的教学关，然后玩家就会被游戏所"认识"，就可以不用做那些预先设定好的事，能够更深入地控制Milo，展开"更为黑暗的冒险"。最后一个耐人寻味的要点是：Molyneux表示Milo的"思想"不会装在游戏碟里，而是存在于"云端"，使用Milo的人越多，他就会变得更聪明。也就是说，本作可能将会采用云计算技术，其可能性之丰富难以想象，当然这也意味着游戏过程中需要时刻联网。



DIGEST 本期大事记

07.01 英国零售商表示，Kinect的预订量非常低，销售前景不乐观。

07.01 微软旗下负责"《光环》系列"的343 Industries进一步扩招，迹象表明《光环》新作可能处于初期规划阶段。

07.02 世嘉宣布《如龙》PS3新作正在开发中，真岛吾朗将会是可操作角色。

07.03 NBGI举办《偶像大师》诞生5周年纪念活动，正式公布了仍将由X360独占的《偶像大师2》。

07.05 小岛秀夫暗示，他正在开发的新作有可能是《潜龙谍影5》。

07.05 索尼宣布从7月29日开始在日本推出160GB和320GB新版超薄PS3。

07.06 ESA公布了2010年E3"游戏批评家大奖"评选结果，获得最高荣誉的是任天堂3DS掌机，游戏方面的最大赢家是id Software的《狂暴》。

07.07 《华尔街日报》报道，上个财年Xbox LIVE的收入可能超过了12亿美元，已经成为微软娱乐设备部的主要利润来源。

07.09 育碧表示未来其所有高端游戏都将支持3D立体成像模式。

07.13 亚马逊德国分站开始接受新型X360 Arcade版的预订，该型号将内置4GB存储空间。

07.13 据可靠消息称，《尼尔》开发商Cavia即将关门大吉。

07.15 据知情人士爆料，《荒野大救赎》开发商Rockstar圣地亚哥工作室已经裁员40人。

软件 SOFTWARE 《偶像大师2》再刮萌旋风

在7月3日举行的《偶像大师》诞生5周年大型纪念活动中，NBGI宣布了《偶像大师2》的消息。《偶像大师》是一款由玩家扮演制作人，指导手下的女孩子成为偶像的模拟育成游戏。游戏本为街机，在2007年移植到X360上之后，引发了意料之外的轰动效应，为X360初期在日本的推广立下了汗马功劳。游戏更出名的是丰富的付费下载内容，成为日后日系厂商争相模仿的对象。

《偶像大师2》中可以培育的偶像多达13人，除了1代中就有的11名偶像之外，PSP版新增的四条贵音、我那霸响两人也可以培育。游戏系统和1代相比会有不小的变化，但核心的培育、交流、对战三大要素不会少，同样支持通过Xbox LIVE进行对战。2代的主题是团结，将更强调玩家和偶像之间的互动，而且多人组团时会有更加丰富的互动剧情，而不是像1代那样仅和主要角色有互动。

由于技术力的提高，游戏对于女孩子的描绘更加精细，有半数角色的造型都发生了变化，最突出的变化就是对头发的表现。最吸引人的舞台表演也有大幅加强，舞台、动作、光源等都有明显的进步。如今以歌舞为卖点的游戏总让



人联想到体感，本作的制作人坂上阳三早在半年前就宣布加入微软的体感开发计划，究竟本作是否对应Kinect还有待进一步消息。

《偶像大师2》依然为X360独占作品，定于2011年春发售。

特报 SPECIAL 育碧高清游戏全面3D化

尽管去年末推出的游戏版《阿凡达》销量与业界评价都很差，育碧仍然相信立体3D游戏是未来的大势所趋。近日在投资者会议中，育碧宣布未来他们的高端游戏将全部支持立体3D模式，包括《幽灵行动 未来战士》、《肖恩·怀特滑板》等。育碧英国市场部主管Murray Pannel表示，在未来3年内，3D电视将进入千家万户，3D的重要性将会超出大多数人的预期。

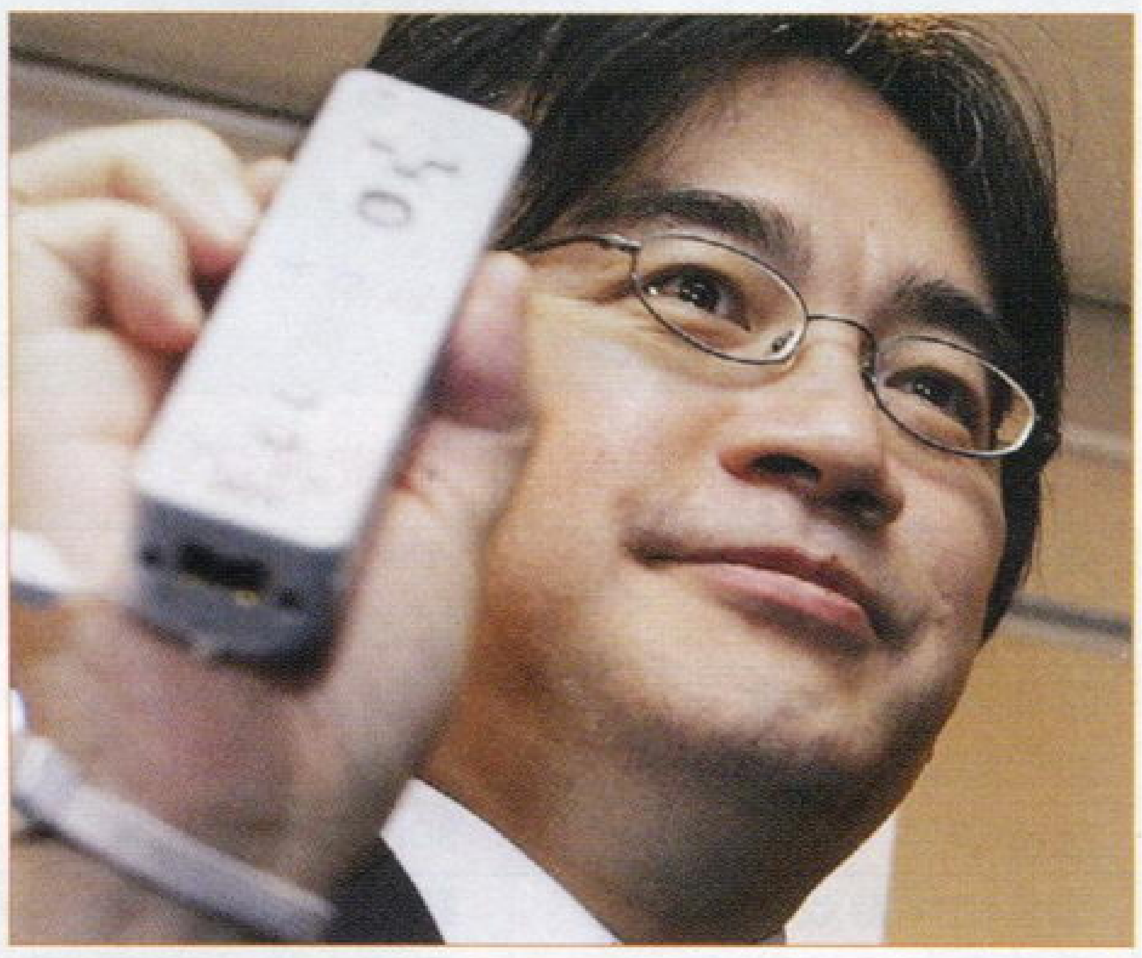


特报 SPECIAL 日本游戏公司社长薪水大曝光

自从岩田聪担任任天堂社长以来，使其销售额增长了三倍有余，每年纯利将近3000亿日元。那么任天堂给岩田聪的报酬有多少呢？根据最近《朝日新闻》的一篇报道，岩田聪的年薪在游戏业界高层中并不算高。

根据最近日本企业界的一项新规定，凡是董事会成员中年薪超过1亿日元的，必须向公众披露。因此最近在任天堂的一个例行董事会之后，公布了岩田聪等高层的年薪。去年岩田聪的年薪为1.87亿日元，其中6800万日元为基本工资，其余为视业绩浮动的奖金部分。在任天堂年薪超过1亿日元的董事会成员有6人，包括宫本茂，其年薪为1.26亿日元，其中底薪为6000万日元。主要负责硬件研发的竹田玄洋年薪为1.1亿日元。

任天堂的业绩在日本企业中数一数二，而作为领袖级人物，岩田聪与宫本茂的年薪在日本企业界乃至游戏业界里都不能算高。去年Sega Sammy社长里见治年薪为4.35亿日元，Square Enix社长和田洋一年



薪为2.4亿日元，索尼社长霍华德·斯金格年薪为8.16亿日元，索尼的首席财务官大根田伸行也有1.64亿日元的年薪。当然，作为任天堂的董事会成员，年薪并非岩田聪和宫本茂的全部收入来源，任天堂的股份应该才是他们的主要财富所在。

软件 SOFTWARE 《潜龙谍影5》将于东京游戏展公开？

上期本刊曾经报道小岛秀夫可能会在今年E3展期间公布一款"PS3独占超大作"，近日小岛秀夫暗示该作可能就是万众期待的《潜龙谍影5》。小岛秀夫接受了Enterbrain社长浜村弘一的采访，在访谈中提到了他的下一个项目。他表示这款游戏的细节大部分已经确定了，但是最近又出现了一些动摇。

小岛秀夫说，6月份从E3展归来后，他改变了心意，想要改变当初的构想，制作完全不同的内容。小岛秀夫说："对于我开发的下一款游戏，有可能是《MGS5》也有可能是一款原创新作。我只有这两种选择。"小岛秀夫表示，这款游戏的引擎已经做好并且可以正常使用了，而且已经将小岛组的主力干将派到这个项目上来。对于这款游戏的发售时间与对应平台，小岛秀夫惟一的回答是"它不可能用3年的时间去开发"，他表示目前欧美的游戏开发速度都在加快，Konami也要加快效率。

▶《潜龙谍影 和平行者》曾被小岛秀夫称作"MGS5"，那么真正的"MGS5"是否与该作有所关联呢？



业界声音



日本的年轻一代已经败了，不是败在技术和文化上，而是败在缺乏斗志。

小岛秀夫说，最近他看了一个电视节目，说的是外国人研究日本的漫画，他对于西方人的好学非常惊讶，相比之下，出生在泡沫经济时代的新一代日本人却缺乏斗志，不像老一辈日本人那样充满进取心。这是日本游戏业乃至日本经济一蹶不振的根本原因。

硬件 HARDWARE 游戏开发者参与研发PS4

无论是PS2还是PS3，"游戏开发环境太差"都遭到了开发商们的普遍抨击。所以索尼希望他们的下一代主机能够为开发者提供最理想的环境。SCE全球工作室总裁吉田修平日前透露："久多良木健走后，平井一夫成为SCE社长，他说的第一件事就是'让全球工作室参与到硬件开发'。他希望开发者参与到新主机的初期概念规划会议中。"吉田修平表示，索尼的新主机采用了游戏开发者全面参与主机开发的新方式，确保新主机有良好的游戏开发环境。

特报 SPECIAL 订购冷清，Kinect前景不乐观

来自零售渠道的消息显示，微软寄予厚望的Kinect前景并不乐观。英国著名零售商ShopTo首席执行官Igor Cipolletta表示，Kinect的预订量非常低。目前该店的Kinect订购价格为188美元，Igor表示，价格太高是消费者望而却步的主要原因。该店的Wii主机套装定价为203美元，一直处于供不应求的状态，至今仍未缓解。Igor认为，Kinect的合理价格应该是105美元左右。



除了定价之外，技术原因也是玩家对Kinect失望的另外一个重要理由。不仅在E3展的演示中出现了明显的动作感应延迟现象，而且根据最近的零售商消息显示，Kinect只能同时捕捉两个玩家的动作，无法同时进行四人游戏。英国零售商Play.com发布的产品信息页面中出现了Kinect的技术规格，其中说明了Kinect虽然可以同时识别6人，但是只能同时追踪两个玩家的全身动作。

市调公司DFC Intelligence对市场进行深入调查后认为，Kinect难以像微软想像的那样吸引大批休闲用户。DFC的报告中说："微软把所有鸡蛋都放到Kinect这个篮子里，希望吸引'休闲'消费者增加其用户基数。微软已经就此努力多次，不幸的是，根据我们看到的情况，微软恐怕难以扩张其现有的核心用户群。"DFC认为，根本原因在于微软很了解商务软件对应的市场需求，但是在娱乐产品上仍然是经验不足，并不知道消费者的真正需求。最后DFC在报告中说，Kinect对于健身类游戏可能有一定冲击，但是对于硬件市场的影响"可以忽略不计"。

我们听说60%的人上Xbox LIVE都是为了《使命召唤》，而我们却无法与微软分享收入。



Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick日前在英国《金融时报》采访时表示，"《使命召唤》系列"是Xbox LIVE发展壮大到年收入10亿美元的最大功臣，微软应该将其Xbox LIVE的运营收入与AB分享。所以AB非常希望打破家用机封闭的"私家花园"，希望联合惠普、戴尔等PC厂商，让PC取代家用机，这样AB就可以获得网络运营收入。

业界声音

特报 SPECIAL IW原创新作规划中？

最近在接受国外网站采访时，Activision总裁Dave Stohl谈到了《使命召唤 现代战争2》开发商Infinity Ward的未来。他表示，IW在挽留人才方面没有任何问题，至于招募高级人才也是轻而易举的事。目前Activision正在重建IW，招聘了不少新人，而更重要的是要保持IW的文化，保持其开发游戏的方式。Stohl透露，IW的下一款游戏可能会是一个全新的游戏系列。

新闻资讯 游戏情报站

INFO 新闻短波

3DS/PSP-4000年末发售？

日本影碟与游戏零售商Geo Corp最近在其财报中声称3DS将于今年末在日本发售，在财报中还列出另外一个重要产品：PSP-4000，并表示其发售日也是今年末。

Team ICO合集明夏发售？

亚马逊法国分站最近开始接受"Team ICO合集"的订购，价格为69.96欧元，其提供的上市时间信息为2011年6月。在此之前已经有《ICO》和《汪达与巨像》将会推出PS3的高清化合集的传闻，制作人上田文人也表示了将这两款游戏移植到PS3的兴趣。

日版PS3容量升级

索尼于7月5日宣布，160GB与320GB新版超薄PS3将于7月29日起在日本上市。160GB版定价为29980日元，320GB版为34980日元。两个版本都提供了标准的木炭黑款式，160GB版还将推出白色款式。至于现有的120GB型号今后将会停产，现有存货的定价将会改为开放价格。



《COD 黑暗行动》预计销量

太平洋皇冠证券分析家Evan Wilson日前预测，《使命召唤 黑暗行动》预计将会在今年内销售1200万套，高出之前1000万套的预测数字。Wilson表示，他是根据多家零售商的订购情况作出这一推测的。该作的订购速度已经超过了《现代战争2》。

《光环》新作招募人才

2009年夏季微软成立343 Industries专门负责"《光环》系列"之后，已经明确表示将会开发多款《光环》新作。为此343 Industries已经在不断扩张，最近又提供了13个新职位。值得注意的是，这次招聘的职位不少都是与游戏开发初期阶段有关，比如原画设定。看来343的《光环》新作可能刚刚动工。

《龙之世纪II》明年3月发售



BioWare近日正式公布了RPG大作《龙之世纪 II》。本作将会围绕新主角展开新的冒险，他将会从流亡者成长为世界的英雄。游戏的战斗也会采用全新系统，官方表示，玩家需要"像将军一样思考，像斯巴达人一样战斗"。本作会采用全新的画面风格，画面比起前作会有明显的进化。本作预定于2011年3月发售。

坂口博信准备退休

《最终幻想》之父坂口博信最近在其官方博客中透露了准备退休的打算。他说在新作《最后的故事》身上他本人与开发团队都投入了120%的精力，"我正在把所有的一切都倾注到这款游戏身上，我强烈地感觉到它很可能会成为我个人的绝响。"自从坂口博信复出以来，从《蓝龙》到《AWAY 混乱迷宫》，销量都不理想，这可能是他萌生退意的真正原因。

小野义德新作将公开

《街头霸王IV》制作人小野义德透露，他可能会在7月24日召开的Comic-Con展会中公开他正全力开发的一款新作。

Cavia倒闭

据日本媒体报道，《尼尔》开发商Cavia即将关门大吉，该公司员工将由其母公司AQ Interactive接收。

《荒野大救赎》开发商大裁员

《荒野大救赎》发售后获得全球媒体强烈好评，游戏出货量也突破了500万套。然而7月15日却有可信度很高的消息称，负责开发该作的Rockstar圣地亚哥工作室已经裁员约40人。此前《荒野大救赎》曾经历了多次延期，开发过程中Rockstar圣地亚哥的员工们多次爆料，表示该工作室的工作环境极为恶劣。

《武藏传》新作

Square Enix最近注册了一个"七武士"的新商标，据称极有可能是其动作RPG名作《武藏传》的新作。

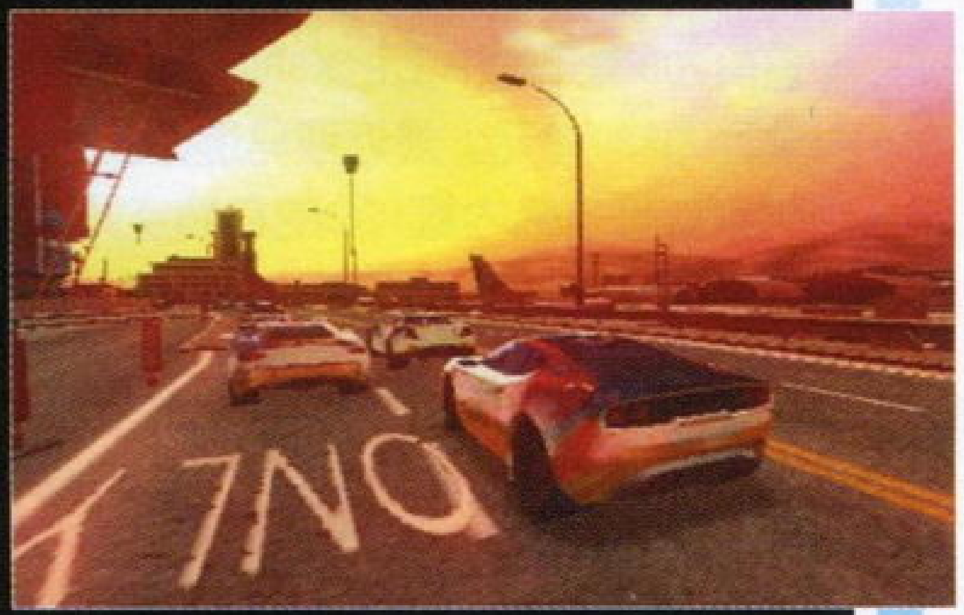
日版Move套装公开

SCE宣布将于10月21日推出PlayStation Move的《生化危机5 黄金版》同捆套装，售价为7980日元。同时也会推出一款同捆NBGI三款光枪游戏的"三大光枪射击游戏完美套装"，定价为11980日元，该作同捆的游戏分别是《化解危机 狂怒风暴》、《致命风暴海盗》和《化解危机4 街机版》。



PSP版《争分夺秒》

迪士尼宣布其火爆的赛车游戏《争分夺秒》将于今年秋季登陆PSP，负责本作的开发商未明。



《塞尔达》明春出击

任天堂著名制作人青沼英二透露，《塞尔达传说 天空之剑》预定发售时间为2011年初。

《战神》PSP开发商裁员

《战神 斯巴达之魂》今年秋季才会上市，近日该作开发商Ready at Dawn却表示将裁员13人，该公司在官网发帖说："这就是我们身为独立工作室的悲哀……"。

《分裂细胞5》销量190万

育碧近日公布了上个财季的财报：销售收入同比激增93%，达到1.6亿欧元。《分裂细胞5》是业绩大增的主要原因，其PC和X360版总销量超过190万套。

PS3全面3D化

索尼宣布将从9月份开始再次进行PS3的固件更新，在这次更新之后，不仅可以播放3D视频，欣赏3D照片，而且还可以在线观赏3D的YouTube视频。YouTube将会在未来12个月内开始支持3D视频。

INFO

软件 SOFTWARE 随时随地当绅士，《梦幻俱乐部》登上PSP



D3 Pulisher模仿《偶像大师》的作品——《梦幻俱乐部》也要登陆PSP平台了。原作于去年登场，玩家在游戏中扮演一名绅士，与梦幻俱乐部里的10名美少女发生恋情。虽然游戏玩法和《偶像大师》有很大不同，但看点依然是美少女们载歌载舞的表演，而且游戏同样推出了大量付费下载内容。



目前已知原作中的8名角色均会在PSP版中登场，玩法也不会有太大变化。不过X360版的读盘和节奏令人抓狂，移植到PSP上之后会针对这方面进行大幅强化。游戏还追加了时钟功能，运行游戏时可以为玩家进行报时。游戏画面素质有明显下降，不过尚在可接受的范围之内，在美少女们演出时同样有横竖两种显示方式可供玩家选择。

和《偶像大师》PSP版一样，本作同样会有大量DLC推出，包括各种泳装、魔女装、日常服装等等。PSP版的正式名称为《梦幻俱乐部 携带版》，定于2010年秋发售。

软件 SOFTWARE 《古墓丽影》冒险舞台转向日本



水晶动力工作室开发的下载游戏《劳拉与光之守护者》将于夏末发售，而在这款游戏之外，他们可能还有另外一款《古墓丽影》正统续作正在开发中。据知情人士透露，《古墓丽影》新作将于2011年末发售，这款游戏就是之前曾经泄露出设定图的"《古墓丽影》重生之作"。而最近在前水晶动力美术师Joel Boucquemont的个人网站中也出现了一些《古墓丽影》新作的设定图。

关于这款《古墓丽影》新作，之前的传闻称是一款重塑《古墓丽影》的游戏，将围绕"年轻而涉世未深的劳拉·克劳馥"，最近更有消息称该作将会发生在日本，讲述劳拉如何成长为冒险家。而在Joel的设定图中，也出现了劳拉在日本街巷中行动的场面。据称随着《劳拉与光之守护者》开发工作的完成，水晶动力工作室目前已经在全面进行本作的开发。

硬件 HARDWARE 4GB版X360 Arcade套装浮出水面

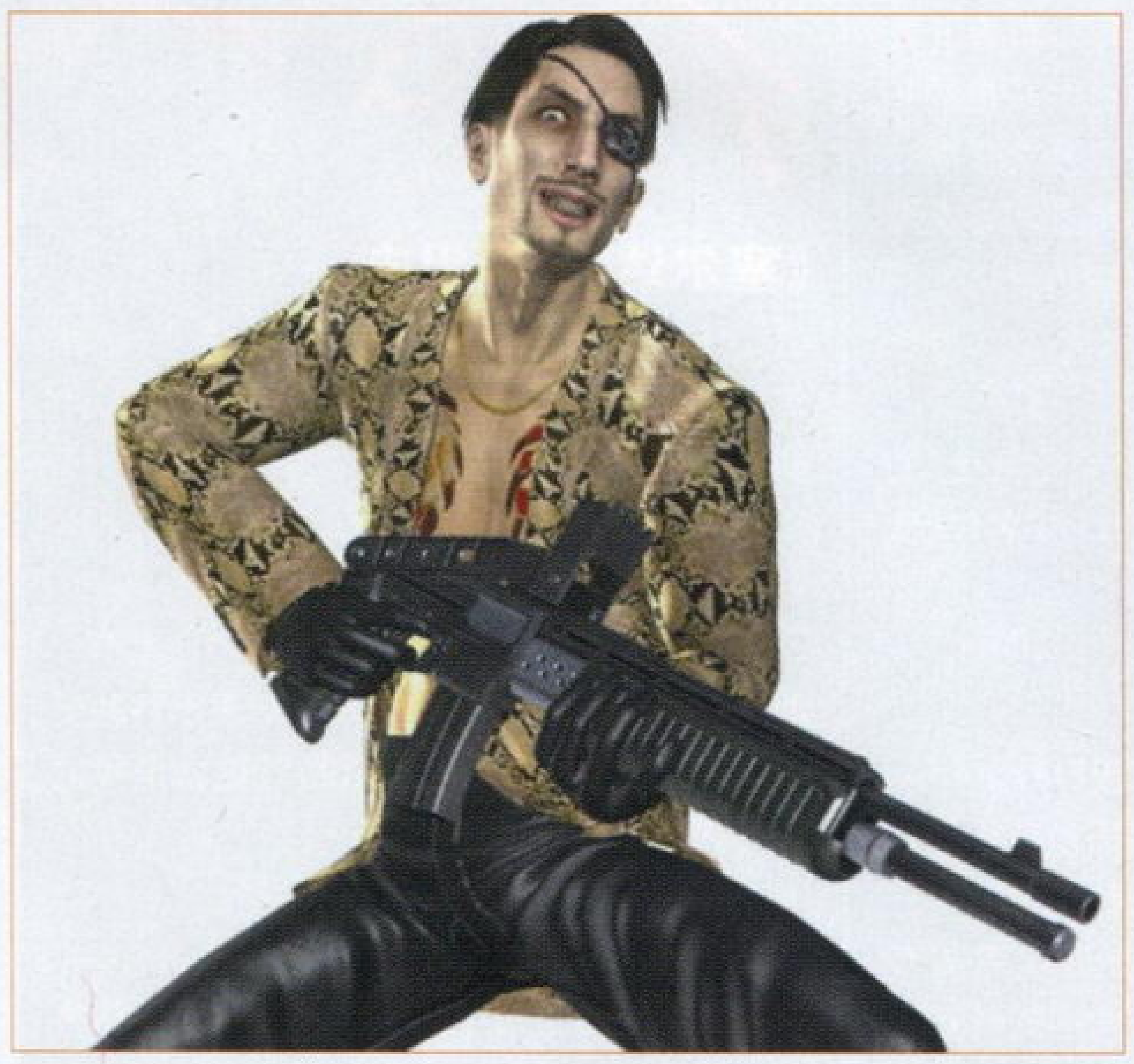
今年E3展期间微软已经表示，除了250GB的新款X360外，还将推出一个售价200美元的小型化X360，而且也会推出该型号与Kinect同捆的套装，售价预计为300美元。最近亚马逊德国分站开始接受这款新型X360的订购，其中表明该型号主机内置4GB的存储空间。如果亚马逊的情报属实，意味着Arcade版的实用性大增，无需添置硬盘已可满足基本的游戏需要。

我们把Move当作一台新主机进行定价，但是不会在它身上亏钱。



SCE全球工作室总裁吉田修平最近明确表示，虽然索尼把Move当作新主机一样对待，但是不会像过去推广新主机那样低于成本价销售Move，也就是说按照目前Move的价格，每卖出一套索尼就会从中获得一定的利润。

业界声音



软件 SOFTWARE 动作射击游戏？PS3《如龙》新作开发中

近日《如龙》制作人名越稔洋透露，一款PS3独占的《如龙》新作正在开发中，至于是否命名为《如龙5》尚未确定。本作与《如龙》主系列存在关联，系列的人气角色真岛吾朗将会是可操作角色。世嘉目前仅公布了一张真岛吾朗手持机枪的设定图，并表示本作将以"破坏"为主题。

在游戏系统方面，本作与以往有根本性的区别，应该会更加注重武器的使用，格斗的手感也和过去有很大的不同。照设定图来看，本作应该会十分强调枪战，也许会更接近于《GTA》等美式的沙箱游戏。"《如龙》系列"一直难以打开欧美市场，面向欧美玩家的口味进行尝试性改革也是必然之举。名越稔洋表示将会在今年的东京游戏展期间公布本作详情。

他只效忠于他的股东们，他已经贱到无以复加了。



《野蛮传奇》的制作人Tim Schafer最近用了一连串粗俗语言炮轰Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick，他希望Kotick滚出游戏业，他说："他应该做滚珠，或者其他更适合他的东西，比如造点武器什么的。"

业界声音

特报 SPECIAL 产业萎缩，日本游戏厂商全面收缩

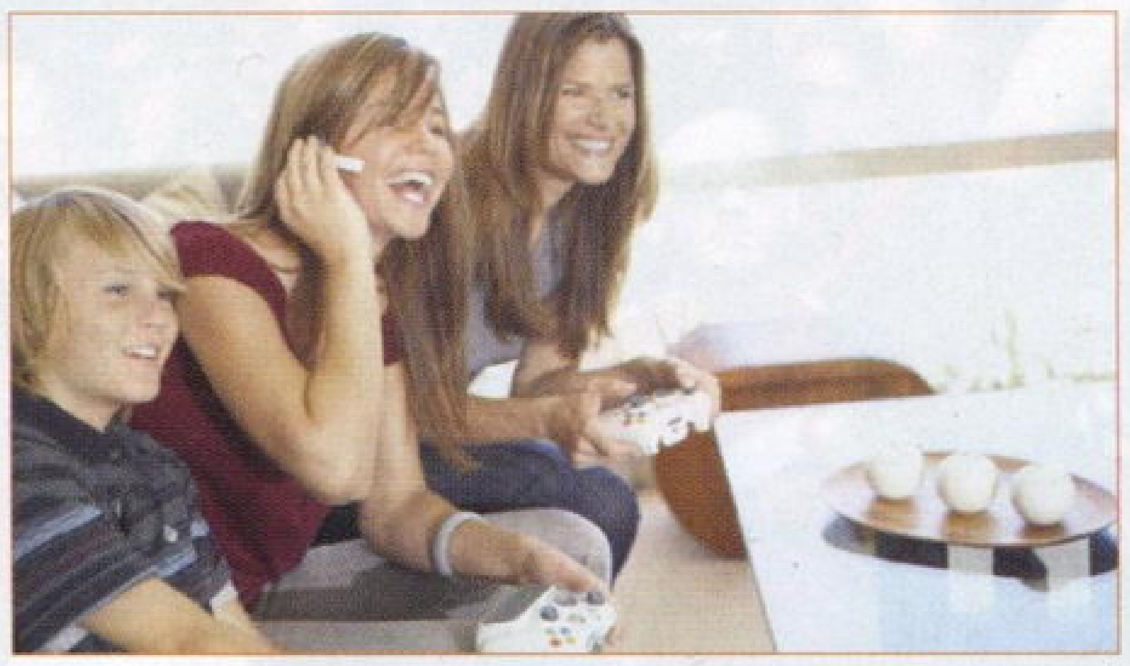
在日本当前恶劣的游戏产业环境下，各发行商用尽了办法也无法提高销售额，为了避免亏损，削减游戏项目成为他们的惟一手段。据《日本经济新闻》报道，世嘉、Tecmo和Konami都减少了本财年的游戏发行量计划。

世嘉将本财年发行的游戏数量从上个财年的66款减少到56款。由于项目减少等原因，世嘉本财年的研发费用预计将会降低15亿日元。不过游戏销售额也会因此减少18%，预计会降低到1000亿日元。支出的减少预计会使世嘉的运营利润提高11%，达到70亿日元。

Koei Tecmo本财年发行的游戏数量也会减少11款，游戏外包制作的成本预计会降低12%，即35亿日元。上个财年Koei Tecmo的运营利润为7亿日元，本财年的目标是提高到43亿日元。至于Konami，今年也计划减少10%的上市游戏数量，并提高游戏开发质量，减少中途难产的游戏项目。

特报 SPECIAL Xbox LIVE收入惊人，成微软游戏业务盈利支柱

微软的上个财年结算截止日是6月30日，虽然财报尚未公布，《华尔街日报》已经得到可靠消息：上个财年Xbox LIVE的收入可能超过了12亿美元，比高盛公司预计的11亿美元更高。据报道，在Xbox LIVE的收入中，金会员的服务费收入为6亿美元，而游戏及影视节目的下载收入超过6亿美元。



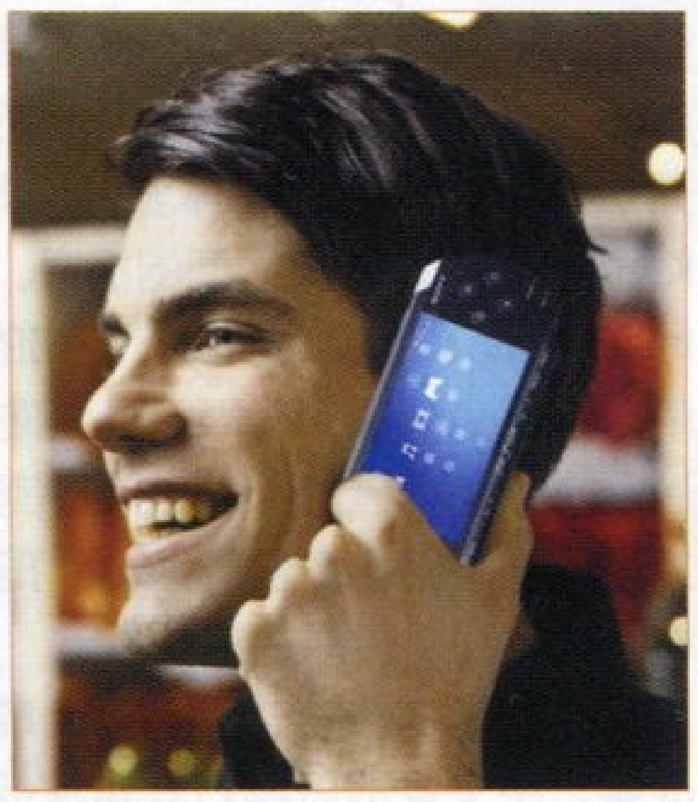
专门研究微软的分析家Matt Rosoff认为，Xbox LIVE不仅为微软带来了丰厚的利润，而且也助推了X360的销量，形成了一个忠诚度极高的用户群。目前Xbox LIVE仍处在快速发展阶段，目前的用户人数有2500万人。前一个财年Xbox LIVE的收入仅8亿美元，一年内即增长了一半有余。高盛分析家Friar预测，未来Xbox LIVE的年均增长率将会保持在15～20%。Friar认为Xbox LIVE是一个利润率极高的业务，纯利可占到收入的65%。也就是说，12亿美元中，纯利润可能达到7.8亿美元。而上个财年微软娱乐设备部的运营利润预估值大约为10.4亿美元，绝大部分利润来自Xbox LIVE。

著名游戏产业分析家Michael Pachter说：“2002年Xbox LIVE刚推出时，我对它非常怀疑，觉得它很傻。”如今他认为Xbox LIVE是微软最精明的高招，一旦玩家习惯了Xbox LIVE，就会在不知不觉间影响朋友成为Xbox LIVE会员。而索尼由于在PS2时代没有坚持发展网络服务，到了PS3时代基本上是重头再来，虽然目前通过免费的方式在会员数方面已经超过Xbox LIVE，但影响力要差得多，而且还处于亏损状态。

新闻资讯 游戏情报站

特报 SPECIAL NDS/PSP后续机种将具移动通信能力

日本移动通信巨头NTT DoCoMo最近透露，他们正在与索尼和任天堂洽谈合作，可能会在3DS和PSP的后继机种中加入3G网络连接能力，使得未来的掌机能够随时随地接入互联网。



除了手机外，目前已经有不少移动设备具备了3G功能，比如亚马逊的Kindle电子书，以及苹果的iPad平板电脑。随时随地的网络连接可以便于固件更新，也能有更多的措施克制盗版。任天堂社长岩田聪曾经在去年的一次会议中对于Kindle的3G功能表示兴趣浓厚，如果未来任天堂的掌机具备3G功能，用户支付的网费可能会包含在下载内容的价格中，不需要像手机那样缴纳包月费用。

另据《华尔街日报》报道，索尼正在开发“与掌机、电子书和上网本有同样特性的移动设备”。索尼已经推出了带3G功能的电子书，未来的“PSP2”也很有可能具备3G功能。在掌机中添加3G功能后，事实上已经具备了无线通信的能力。分析家认为，iPhone等智能手机的冲击是游戏主机商开始关注3G的主要原因。东海东京证券电信分析师角田汤介说：“游戏机与手机的区别将会越来越模糊，最终可能将会消失。”

软件 SOFTWARE《死亡空间》互动漫画游戏

EA宣布将于今年秋季在PS3、X360上推出一款《死亡空间 点燃》(Dead Space Ignition)，这是一款“互动漫画式游戏”，将以下载的方式推出，故事发生在《死亡空间2》之前。EA表示本作将会提供“令人满足的街机式体验”，结合了互动漫画式剧情与三个迷你游戏。互动漫画的作者是漫画版《死亡空间》作者Antony Johnston。将本作通关，还可以获得《死亡空间2》正式版中的一套特殊服装。



SCENE 图说新闻





日刊最近刊载了《白骑士物语》PSP新作的预告，除了“2011年发售”、“新世界的冒险”这两点外，其他一切未明。目前公布的设定图中，“骏马拉列车”的图值得注意。



对应Kinect的首款索尼克游戏《索尼克 自由滑板》将于今年冬季发售，世嘉提供了本作的动作感应图示，玩家可以做出伸手、左右倾斜等动作。不过游戏画面目前看来确实有些惨，除了解析度高一些外，画面细节也就是Wii的水平。





Interplay公司最近发布了几张《辐射Online》的设定图，这张图片的官方文字注解是：“在废土有很多故事，以及更多关于生命的传说，这是其中之一……”

好不容易等来了Move，《捉猴啦》终于要在PS3上出击了！《捉猴啦 狂热捕捉》将于今年内发售，从首张官方图片来看，玩家可以把Move手柄当作网兜，挥舞着捕捉搞怪的猴子。



SCENE

高端与创新



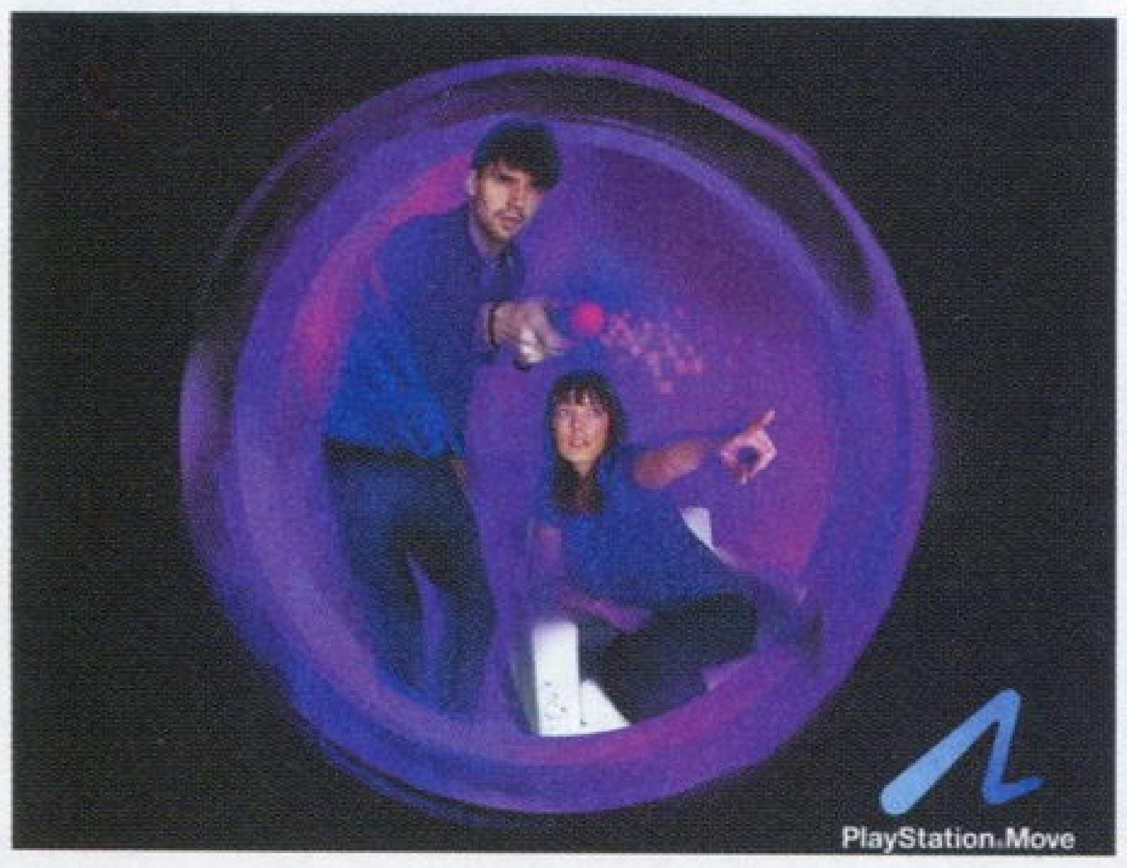
去年看了一场《冰河世纪 3》，进放映厅时押了几百块钱，领着快门式 3D 眼镜开始了一场痛苦的 3D 体验。可能是因为电影院提供的快门眼镜太次，不仅透光性太差，而且戴起来就像在脑袋上缠了个头箍，夹得脑门直生疼。所以看电影过程中不得不数次将眼镜取下，宁愿看那重影的原始画面。在这次的悲惨经历之后，本人对快门式 3D 眼镜一直没有好感，得知索尼将力推快门 3D 眼镜技术时，更是替它默哀。直到最近逛了一趟商城，体验了一下用索尼 3D 电视播放的球赛，这才对快门式眼镜的效果大为改观。正满意地点头之时，顺便问了一下旁边的店员一副眼镜要几个钱？对方答曰：1400！

于是我又开始为索尼默哀了。

高端精神

理论上说，快门式 3D 眼镜的立体成像效果应该是最理想的，不过根据《阿凡达》以及几次游乐场的 3D 观影经历来看，廉价的偏光眼镜效果也不赖，至少眼镜本身比较轻巧，长时间佩戴不容易造成不适。索尼为其 3D 电视配备的快门眼镜一看就是高档货，佩戴起来也十分舒适，不过这一千多块钱的东西戴在眼睛上，还真得小心翼翼，万一摔坏了那可真是欲哭无泪。再说要一家四口坐一块看个电影，光是眼镜的钱就够买一部国产 46 寸的液晶电视了。当然，愿意花 3 万元买一台 3D 电视的家庭可能不会在乎那五六千块钱，不过 3D 可能造成的晕眩或者对视力的损伤却是他们不得不考虑的。

3D 电视也许是电视发展的必然趋势，但从 2D 到 3D，这个过渡过程将会非常漫长。育碧相信 3 年后所有家庭都将有一台 3D 电视，如果将其范围缩小为巴黎的富人区，那也许还有点可能，但是要在 3D 年内实现真正的大范围普及，恐怕不大现实。节目、价格、观看习惯等因素都需要漫长的过渡期，3D 造成的视疲劳更是一个难以根治的顽疾。最近英国有一份调查报告显示，12% 的英国人因视力原因无法看到正常的 3D 图像。SCE 最近也更新了服务条款，在产品说明中加入了 3D 游戏可能对视力有害的警告，并建议出现不适症状的用户及时就医。这让人想起十几年前任天堂对于 Virtual Boy 每玩 15 分钟需要休息一次的建议。



3D 电视存在不少的基础技术问题没有得到解决，而索尼追求的是这种前沿领域里的高端技术。永远追求高端——这是索尼的精神，也是索尼的劣根性。在次世代光碟格式大战中，索尼选择了相对高端的蓝光格式，虽然战斗取得了胜利，却败掉了 PS3，可说是得不偿失。现在索尼再次倾全社之力打 3D 之战，梦想着两年内 3D 产品年销售额超万亿日元。南非世界杯期间，索尼的 3D 电视广告无处不在。索尼的计划是初期先抓住那些不差钱的发烧友们，等技术成熟、产品价格降低后，再进行主流化普及——就像 PS3 的战略步伐一样。问题在于竞争激烈的电器市场里容不得厂商们闲庭信步，产品首发至关重要，一开始就敲开市场才能一鼓作气地进行深度渗透，一旦被对手摸对了方向、抢占了先机，到时候回过头来跟着对方走，则为时晚矣。体感技术就是一个很好的例子。

创新的缺失

索尼本来可以借 EyeToy 率先开启体感时代，可惜 SCE 总部判断错误，没有全力发展体感技术，当任天堂证明了体感的价值之后，索尼又回过头来捡起被自己抛弃多年的体感技术，而这时任天堂已经啃光了体感这块肉，只留下一根骨头给索尼和微软抢食。

索尼与微软照例走的是高端路线，去年微软用影像为人们描绘了全身体感的美好未来，就像几年前索尼用 CG 动画为人们描绘了 PS3 如真似幻的游戏世界。而现实往往是残酷的，今年 Kinect 以试玩形态与观众见面后，暴露出太多的问题，困扰 Wii 的动作感应延迟和精度不足等问题在 Kinect 身上同样存在，某些 DEMO 的延迟现象甚至比 Wii 还要严重得多。一方面在宣传自己的高端，另一方面却无法提供真正的高端体验，于是出现了 E3 展之后 Kinect 店头订购量极低的报道。著名市调公司 DFC Intelligence 最近向投资者发布的报告中说，根据目前零售渠道的反馈，Kinect 的影响力“可以忽略不计”。Move 的市场反应也不理想，归根到底还是因为其与 Wii 相比并没有太明显的优势，延迟现象照样存在，而且价格并不便宜。

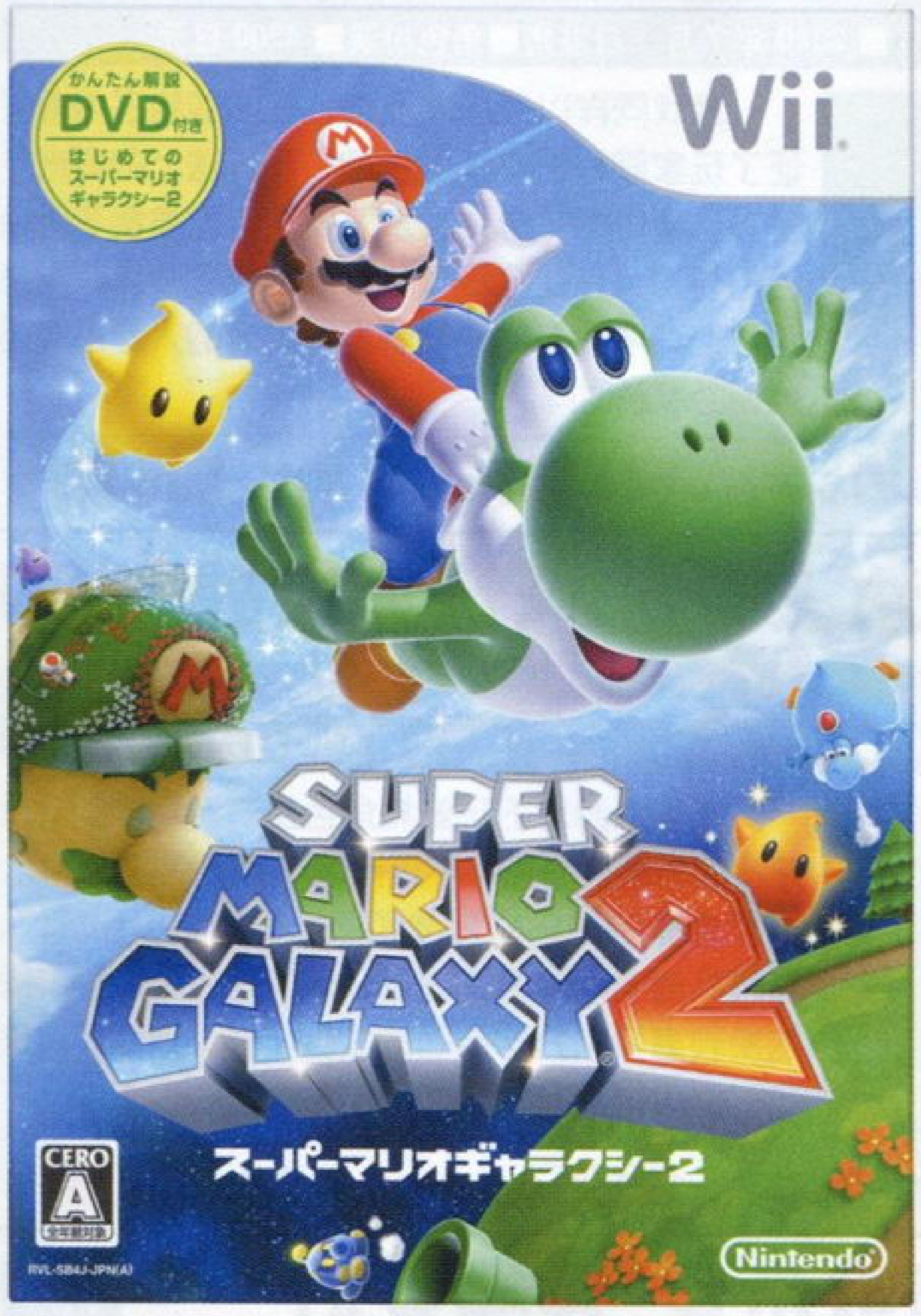
任天堂的成功，在于其低成本、低售价的亲民战略。任天堂的思维方式是在低成本的前提下设计硬件，然后在其硬件的诸多限制下发挥创意，创造噱头与卖点；而索尼与微软的思维方式是为了实现高端的游戏体验而设计硬件，可以为了实现某种视觉效果而不惜增加成本、提高配置。高端路线不一定行不通，苹果就是一个成功案例，但前提是要找准市场，给用户带来前所未有的产品体验。任天堂开拓出来的体感游戏市场更需要的是简单廉价的娱乐，而不是价格高端实际体验却好不了多少的跟风产品。游戏产业更需要的是创新而非技术，而创新恰恰是索尼与微软最缺乏的特质。创新者如苹果与任天堂，倡导的是“i”，而追随者如微软和索尼，追求的却是“me too”，所以前者得利，而后者失利。

下一代主机？

对于下一代主机的走向，业界从来没有如此彷徨过。下一代主机应该重点在哪个方面进行进化？画面、体感还是网络？又或者提出一种从未被注意到的全新技术？目前谁也说不准，索尼、微软、任天堂也全都按兵不动，丝毫没有要公布新主机的迹象。如果按照任天堂的创新理念，下一代主机应该要带来充满新鲜感的全新体验，光是在现有基础上增强画面或提高体感精度是不够的，硬件商们也许应该多看看科幻小说，或者关注其他前沿科学领域，也许可以从嗅觉、触觉甚至脑波控制（SE 已经研发了一款脑波控制游戏）等新领域入手，新的市场机会将属于那些售价合理而又令人想一探究竟的产品。

谁的满分之作？

由《超级马里奥银河2》获得满分想到的



文章之前，我们先来问一大堆问题。

什么是满分游戏？由谁评来的？为什么由他们来评？怎么评出来的？满分游戏评给谁看？一款游戏满分究竟凭的是什么？得了满分又能如何？

首先，笔者认为评一款电子游戏的满分这件事，关乎四方面：

一是制作者，设计一款游戏必定是极其复杂的资源运作，其中不仅包括工艺性难度、创造性的难度、更包括管理协调方面的难度。如此说来，这么一款倾尽多少人心血的软件在盼望其经济价值的同时，难免更盼望它的社会价值。游戏是商品亦是作品，作品的作者没有不期待自己的东西获得好评的。一款游戏如果获得满分，是对参与制作流程的所有人的一个巨大肯定，台前幕后的人都获得了荣誉，对于“不图名利”的人来说，荣誉往往比钱和权更让其醉心。尽管此种荣誉的满足感更多的是来自于自尊心对外界情况的反射判断。

第二者是给分的媒体，毫无疑问媒体是其中很重要的一环。在产业发达的地方，媒体和厂商相互依存的现象日趋显著。曾几何时江湖中传说的“满分游戏”只有三款：《塞尔达传说 时之笛》、《放浪冒险谭》、《灵魂能力》。但这些满分是日本老牌电玩媒体《FAMI通》给的，这本杂志说到底是日本的杂志，而日本游戏媒体和厂商甚至物流都是连筋带肉的。固然是权威媒体不假，但仔细看看它每期的编辑评分和评语，其中评语措辞不痛不痒，犀利客观的评语逐年减少，评分的水分也不时让人唏嘘。“厂商为求作品好评价给《FAMI通》注入资金”的说法无从知晓真假，但也是流传已久。近几年《FAMI通》的满分游戏更是“随市场导向”层出不穷，尽管如此，这本杂志的影响力依然广大。欧美媒体的待遇则更让人惊讶，很多大厂一掷千金包下豪华酒店，邀请各路媒体在“总统级”奢华环境为其游戏打分、写评语。这样写出来的评分评语该是多么耐人寻味……媒体对游戏的打分是玩家判断一款游戏好坏、甚至影响购买的重要参考之一。游戏媒体的评分作用还不同于“奥斯卡奖”、“诺贝尔奖”这些“事后奖”，这些奖即便存在小众控制或者政治倾向，但对作品经济效益的影响并没有游戏这般立竿见影，可见市场经济下游戏媒体的评分还是让人不敢尽信的。肩负着正版消费者选择游戏参考责任的媒体本应该是秉着公正、客观、专业的态度评分的，可是现在与厂商联系密切的媒体是否都是客观公正呢？

第三者即是玩家。这里指的玩家既包括购买了游戏软件的消费者，也包括“玩了游戏”的玩家。广大玩家们的爱好肯定的是要比任何媒体都广泛，总体层面的评价也会比任何媒体都全面深入。所谓萝卜青菜和有所爱，任何一款满分游戏都不会满足所有玩家的胃口。诸如某些爱玩RPG的人很难理解某款赛车游戏为甚获得了高分评价之类的问题就很难回避了。除了个人爱好不同带来的见仁见智之外，地域文化差异更是一道鸿沟。比如橄榄球、冰球类的游戏在世界不同地域的受关注度和风评明显差距很大，但是能因为这样就说这些游戏素质差或者埋怨某些地方的玩家“不识货”、“无知”么？当然是不能的，地域文化的差距对游戏评分的影响有时候比个人喜好更大，东西媒体评价出的满分游戏让彼此难以理解也是不足为奇的。比较有趣的一个例子正是《超级马里奥银河2》在欧美媒体和玩家那里获得了满堂彩，在日本国内媒体那里却没有拿到完美评价。不知道这种现象是不是“逆水土不服”呢。

第四方是游戏本身。不得不说，至今为止全球各大游戏媒体评出的满分大作尽管有些许争议，但都是名副其实的优秀作品。一款游戏的自身表现无疑是影响评分的最重要因素。如果非要用某些量化的标准来衡量的话：画面，游戏性，音乐，内容的深度，整体表现出的创造力，等等，都应该算作影响评分的因素。从一款游戏的孕育之际，到出生的时点，再到问世之后的一段时间，它的真正素质会越来越客观地展现出来。宣传阶段的夸张或者发卖时的炒作肯定只能维持一时，即便是众望所归的人气作品，到最后是否能满分，都是一个非常值得推敲的问题。当然，倘若得了满分，不论过程如何至少满分是一款游戏大卖的基本保证。

以上是笔者认为关乎一款游戏满分评价的四方。几乎回答了文章开头的所有问题——除了“什么是满分游戏？”这一问。

那么什么是“满分游戏”呢？

想想现在，每年每个月有多少“神作”出来，似乎出来的游戏除了“神作”即是“渣作”，本应是大部分的“一般良好作”却仿佛成了最少的一撮。很早的时候，没有那么多游戏机种，没有那么水火不容、心灵敏感的X饭X迷，我们玩游戏的时间和热情，对游戏的理解和痴迷，一点都没比现在少。那时候没有三天两头蹦出来的“神作”，也没有那么多信息来源，但那些游戏在人们心中的地位和口碑却出奇地一致。现在我们玩游戏要看各家评论，听那些情绪化（肤浅）的风言风语，到最后“思考到底玩哪款游戏的时间，未必比实际玩此款游戏的时间短。”可见“满分的游戏”永远是外人评出来的，自己心中的期待的、对胃口的、玩着痛快的——就足以称之为“满分游戏”了。



日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

2010 年 6 月 21 日～2010 年 6 月 27 日

1 NEW 怪物猎人 边境 Online X360

モンスターハンター フロンティア オンライン ビギナーズパッケージ

■ Capcom ■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■动作 ■ 5800 日元



本作是电脑同名网络游戏的 X360 移植版，和以往家用机版的最大区别就是加入了全新的场景和怪物，以及采用排位赛方式进行的官方狩猎比赛。新手包为了照顾新玩家，特别赠送了多种特典，包括高性能的武器和装备，实用道具、Xbox LIVE 12 个月金会员资格等。

本周：92 807 套　累计：92 807 套

名次	游戏	发售信息	销量	机种
NEW 2	Love Plus+ ラブプラス＋	■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■ Konami ■模拟育成	◆本周 84364 套 ◆累计 84364 套	NDS
NEW 3	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士 2 トトリのアトリエ～アーランドの炼金术士 2～	■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■ Gust ■角色扮演	◆本周 53871 套 ◆累计 53871 套	PS3
NEW 4	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■ Konami ■文字冒险	◆本周 52245 套 ◆累计 52245 套	NDS
↓ 5	超级马里奥银河 2 スーパーマリオギャラクシー2	■ 2010 年 5 月 27 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	◆本周 42153 套 ◆累计 613661 套	Wii
NEW 6	初音未来 女歌手计划（廉价版） 初音ミク –Project DIVA– お买い得版	■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■ SEGA ■音乐	◆本周 28938 套 ◆累计 28938 套	PSP

7 NEW 纯白相册 PS3

WHITE ALBUM– 缀られる冬の想い出 –

■ Aquaplus ■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■文字冒险 ■ 6800 日元



本作虽是 12 年前的电脑移植版，但精美的人设与动人的剧情依然是最大的卖点所在。PS3 版非常厚道地加入了新角色，总计 7 条路线也让内容更加充实，再配合全新的"立绘可动技术"，让玩家在游戏时的感觉更为真实。另外游戏中的所有歌曲都值得向大家推荐。

本周：25 672 套　累计：25 672 套

8 NEW 星座彼氏 春季篇携带版 PSP

Starry ☆ Sky ～ in Spring ～ポータブル

■ ASGARD ■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■文字冒险 ■ 2800 日元



由于电脑版凭借出色的剧情和人设获得好评，所以厂商也顺理成章地推出了 PSP 移植版，将会分成四个季节陆续发售。和电脑版相比，游戏主要追加了新的剧情和 CG 插画，并备有"鉴赏模式"供玩家回味，而多周目才会出现的各种结局才是玩家反复挑战的主要原因。

本周：22 423 套　累计：22 423 套

名次	游戏	发售信息	销量	机种
↓ 9	幽灵诡计 ゴースト トリック	■ 2010 年 6 月 19 日发售 ■ Capcom ■文字冒险	◆本周 20362 套 ◆累计 44339 套	NDS
↓ 10	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■ 2010 年 6 月 19 日发售 ■ Nintendo ■实用软件	◆本周 20153 套 ◆累计 41102 套	NDS

本周引人注目的三款新作都不约而同的是移植作品，其中《怪物猎人 边境 Online》凭借系列的影响力，毫无悬念地拿下了冠军的宝座。而随游戏附送的 12 个月金会员正好配合新型 X360 主机发售，所以在硬件方面也一改 X360 以往的颓势，单周销量狂增近 8 倍。前作就已经造成社会话题的《LOVE PLUS+》在游戏内容上再次与现实生活完美互动，长期热卖目前已成定局，玩家对 NDSi LL 的需求也因此大幅提升。

2010 年 6 月 28 日～2010 年 7 月 4 日

1 NEW 闪电十一人 3 世界的挑战 NDS

イナズマイレブン 3 世界への挑战！ スパーク・ボンバー

■ Level-5 ■ 2010 年 7 月 1 日发售 ■角色扮演 ■ 4800 日元



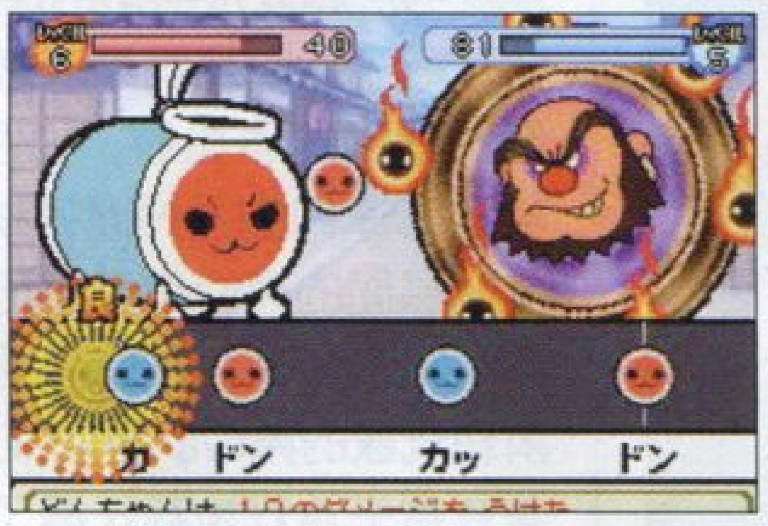
游戏同样以双版本发售，各自的独占内容保证了玩家间联机交换的乐趣，但玩法上的变化并不多。新增的"必杀战术"要求玩家掌握不同角色的能力，并配合阵型等要素来改变战术，在策略性上有所提高，注重收集与育成的人脉系统还是相当谋杀时间。

本周：505 161 套　累计：505 161 套

2 NEW 太鼓之达人 DS 妖怪大决战 NDS

太鼓の达人 DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！

■ NBGI ■ 2010 年 7 月 1 日发售 ■音乐 ■ 4800 日元



将音乐游戏的玩法和角色扮演游戏中的战斗结合起来很有新意，不过要想获得更完整的乐趣，还是最原始的乐曲挑战和每日道场更吸引玩家。通过挑战不同难度的曲目，玩家能收集各种不同的换装道具来打扮自己的太鼓小子，或让好友来自己精心布置的家里参观一番。

本周：69 767 套　累计：69 767 套

3 NEW 苍翼默示录 连续变幻 PS3

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

■ Arc System Works ■ 2010 年 7 月 1 日发售 ■格斗 ■ 6800 日元



虽然街机版早在去年年底就先行运营，但本次新推出的家用版优势依然十分明显，原创的新角色 μ−12、全新的故事模式、挑战模式以及军团模式等等都令人耳目一新。再加之本作支持网络对战，即便玩家身边没有对手也同样能找到世界各地的对手练习与切磋。

本周：49 871 套　累计：49 871 套

名次	游戏	发售信息	销量	机种
↑ 4	超级马里奥银河 2 スーパーマリオギャラクシー2	■ 2010 年 5 月 27 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	◆本周 34645 套 ◆累计 648306 套	Wii
NEW 5	数码宝贝 遗失的进化 デジモンストーリー ロストエボリューション	■ 2010 年 7 月 1 日发售 ■ NBGI ■角色扮演	◆本周 34409 套 ◆累计 682715 套	NDS
↓ 6	Love Plus+ ラブプラス＋	■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■ Konami ■模拟育成	◆本周 21567 套 ◆累计 105931 套	NDS
↓ 7	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	■ 2010 年 6 月 24 日发售 ■ Konami ■文字冒险	◆本周 19726 套 ◆累计 71971 套	NDS
↑ 8	世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 ワールドサッカーウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战	■ 2010 年 5 月 20 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 19227 套 ◆累计 161580 套	PS3
↑ 9	绘心教室 DS 绘心教室 DS	■ 2010 年 6 月 19 日发售 ■ Nintendo ■实用软件	◆本周 18759 套 ◆累计 59861 套	NDS
↑ 10	世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 ワールドサッカーウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战	■ 2010 年 5 月 20 日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 16432 套 ◆累计 96892 套	PSP

因为动画和剧场版的联动效应，《闪电十一人 3 世界的挑战》首周销量再次刷新了系列之前的记录，两个版本的销量总和超过 50 万，比前作 28.1 万的成绩高出了近一倍。其他新作中，《太鼓之达人 DS 妖怪大对决》由于引入了全新的冒险模式，首周销量比前作有明显提高，而且综合系列在 NDS 上发售两款作品所取得的成绩，官方很有可能会考虑将系列的重心转移到 NDS 上，而对此展开的玩家调查中，很多人也都认同这一做法。

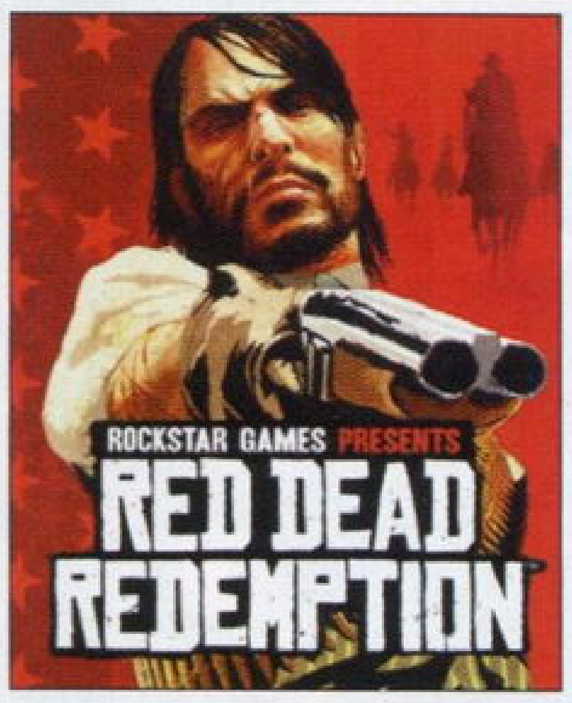
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 6 月 13 日～2010 年 6 月 19 日

1 超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2 — ■Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：1 ◆本周 113220 套 ◆累计 1401898 套 Wii



2 荒野大救赎 Red Dead Redemption X360

■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售■动作射击■上周排位：3

游戏的整体感觉就像是"西部版"的"《横行霸道》系列"，不但有广阔的地域供玩家策马奔腾，丰富的事件和任务也绝对会让人有种停不下来的感觉。玩法丰富的联机模式同样是本作让人着迷的地方，抢钱掠地等无一不是释放现实压力的最好途径。

本周：76 167 套　累计：1 415 217 套

排名	游戏	资料	销量	机种
3	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 65562 套 ◆累计 7036847 套	Wii
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 57618 套 ◆累计 6777892 套	Wii
5	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：7	◆本周 53787 套 ◆累计 830444 套	PS3
6	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：9	◆本周 47066 套 ◆累计 5632046 套	Wii
7	使命召唤 现代战争 2 Call of Duty:Modern Warfare 2	■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 41585 套 ◆累计 7471193 套	X360
8	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 38116 套 ◆累计 1421893 套	Wii
9	战神III God of War III	■SCE ■2010 年 3 月 16 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 33539 套 ◆累计 1647475 套	PS3
10	口袋妖怪 心之金・魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version	■Nintendo ■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 31751 套 ◆累计 2389798 套	NDS

2010 年 6 月 20 日～2010 年 6 月 26 日



1 变形金刚 塞博坦之战 Transformers:War for Cybertron X360

■Activision ■2010 年 6 月 22 日发售■动作■上周排位：–

游戏在画面上的表现让人满意，主要讲述了汽车人和霸天虎两大阵营，在还没有来到地球前，于塞博坦星球上展开的一系列较量。玩家可以选择不同的阵营体验它们各自的故事，但同伴的低 AI 和单调的战斗方式非常让人不爽，如果不是非常有爱的玩家估计很难坚持下来。

本周：102 431 套　累计：102 431 套

排名	游戏	资料	销量	机种
2	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 75298 套 ◆累计 1477196 套	Wii
3	变形金刚 塞博坦之战 Transformers:War for Cybertron	■Activision ■2010 年 6 月 22 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 64608 套 ◆累计 64608 套	PS3
4	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：2	◆本周 60620 套 ◆累计 1475837 套	X360
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 54242 套 ◆累计 6832134 套	Wii
6	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：3	◆本周 50151 套 ◆累计 7086998 套	Wii
7	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 45770 套 ◆累计 5677816 套	Wii
8	2010 南非世界杯 2010 FIFA World Cup South Africa	■EA ■2010 年 4 月 27 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 45770 套 ◆累计 5677816 套	X360
9	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：5	◆本周 39606 套 ◆累计 870050 套	PS3
10	跳舞吧 Just Dance	■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 35912 套 ◆累计 1457805 套	Wii

新作打榜

暑假正式开始前的一个星期，日本和欧美市场的活跃程度都有明显提高。日本市场方面，大量掌机游戏倾巢而出，虽然仍以移植作品居多，但老玩家还是一如既往的捧场，经典游戏的魅力可见一斑。欧美市场方面，配合电影推出的《玩具总动员 3》在数量上占据绝对的优势，而在日本市场叫好不叫座的《弧光幻想曲》美版表现也可圈可点。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 6 月 21 日～2010 年 6 月 27 日			
11	PSP	我的暑假 携带版 2 谜语姐妹与沉船的秘密	2010.6.24
17	PSP	混沌思绪 诺亚	2010.6.24
18	Wii	SD 高达 扭蛋战争	2010.6.24
26	PSP	水仙 如果还有明天 携带版	2010.6.24
28	PSP	歌唱的王子殿下	2010.6.24
2010 年 6 月 28 日～2010 年 7 月 4 日			
11	X360	苍翼默示录 连续变幻	2010.7.1
28	PSP	大都科研官方柏青嫂携带版	2010.7.1
29	PS2	深红骑士 6	2010.7.1
31	NDS	冬宫 2 双生女神与命运大地	2010.7.1
35	PSP	华丽一族	2010.7.1

游戏主要讲述玩家扮演的女主人公在大财团中工作，进而与该家族中 6 名兄弟发展出恋情的有趣经历。主线流程中每周玩家都需要事先设定好自己的行动，通过触发不同的事件和能力增加来完成每两个月一次的用人考核。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 6 月 13 日～2010 年 6 月 19 日			
15	Wii	玩具总动员 3	2010.6.15
20	NDS	玩具总动员 3	2010.6.15
30	X360	玩具总动员 3	2010.6.15
37	Wii	吉他英雄 5	2009.9.1
49	PS3	玩具总动员 3	2010.6.15
2010 年 6 月 20 日～2010 年 6 月 26 日			
18	Wii	弧光幻想曲	2010.6.22
37	Wii	变形金刚 塞博坦之战	2010.6.22
41	PS3	2010 南非世界杯	2010.4.27
45	Wii	EA 运动活力 更多锻炼	2009.11.17
46	Wii	坎贝拉狩猎 2010	2009.9.29

本作是之前推出的《EA 运动活力》的加强版，除了增加新的锻炼项目，游戏还十分体贴地加入了锻炼前的热身和锻炼后的放松运动，帮助玩家达到更科学的锻炼目标。推荐热衷于运动塑身的玩家都去尝试一下"30 天挑战"的新模式。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	6 月 21 日～6 月 27 日	6 月 28 日～7 月 4 日
1	PSP	1 196 816 台	23 257 台	24 685 台
2	Wii	909 150 台	19 115 台	21 964 台
3	PS3	890 271 台	19 578 台	20 077 台
4	NDSi LL	698 759 台	41 676 台	32 661 台
5	NDSi	527 834 台	17 306 台	18 271 台
6	NDSL	134 109 台	5 209 台	5 339 台
7	X360	112 847 台	17 370 台	7 303 台
8	PS2	49 395 台	1 530 台	1 594 台
9	PSP go	41 665 台	845 台	1 024 台

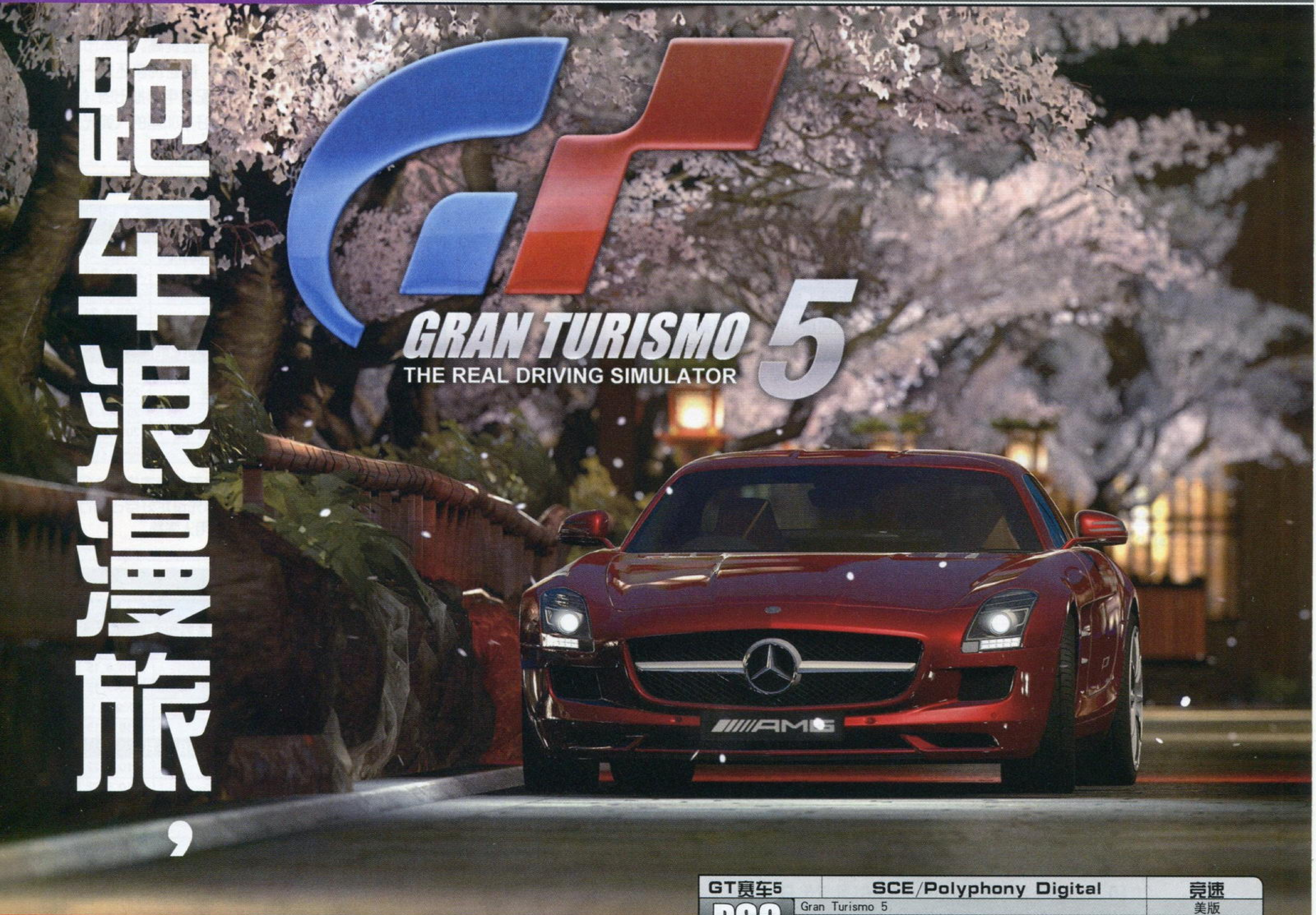
美国家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	6 月 13 日～6 月 19 日	6 月 20 日～6 月 26 日
1	PS2	52 147 952 台	9 963 台	10 258 台
2	NDS	47 677 133 台	111 873 台	112 581 台
3	Wii	33 963 685 台	86 670 台	75 623 台
4	X360	23 566 975 台	122 859 台	160 599 台
5	PSP	19 478 048 台	17 820 台	15 367 台
6	PS3	14 169 704 台	49 425 台	51 880 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

跑车浪漫旅，11月启程



GT赛车5	SCE/Polyphony Digital		竞速
PS3	Gran Turismo 5		美版
	预定2010年11月2日	1～16人	59.99美元
	对应周边未定		

当终点一再变化，漫长的等待变得有些滑稽。远远望着一个新的终点，抑或知道在某个地方是有那样的一个终点的。就如车轮下的赛道一般，有些笔直，一眼往不到尽头；有些弯曲，围着漂亮的建筑兜圈。笔直也好，兜圈也罢，往好的一方想，不管怎样，总算还是有个终点在的。

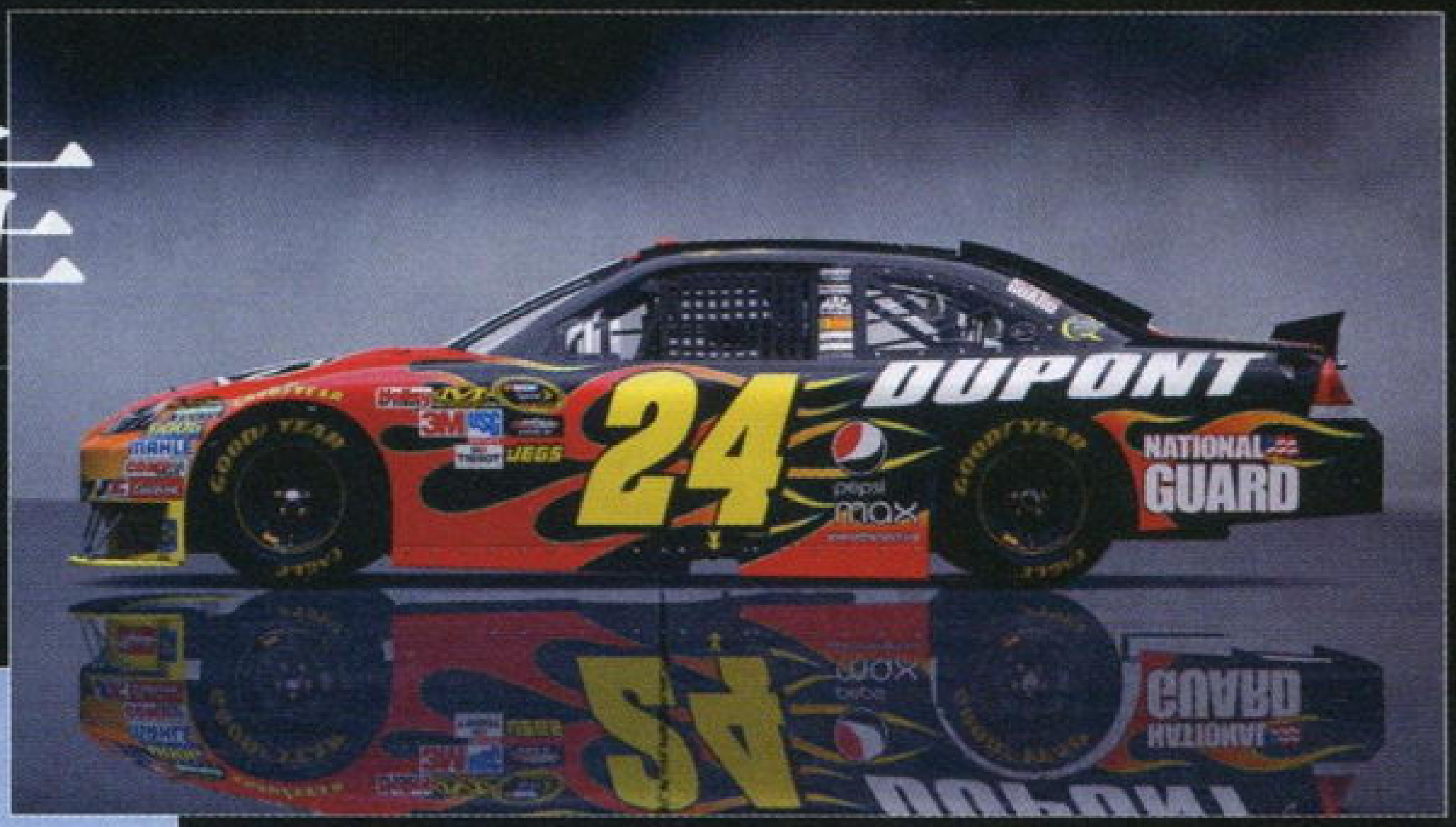
《GT赛车5》在E3上再次公布了游戏美版的发售日——11月2日，日版和中文版也定于11月，对于国内的玩家来说，厚道的中文版自然是首选！对于大家来说，那便是等待的终点，却是新旅程的起点，下面就让我们看看如今《GT5》的相关信息吧，都是非常、非常重要的内容哦！

文 雷电　美编 anubis



©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves.

车 超过 1000 辆车的庞大阵容！





作为模拟真实驾驶系竞速游戏的标竿式作品，《GT5》力图为大家带来最真实的驾驶体验，“车”自然是一切的核心，对车的模拟的优劣直接关系着游戏的表现，建模和物理效果是衡量的标准，其中，建模自然就是画面效果，而物理效果包括碰撞效果、车身的受重分析、车轮与各种不同质地的路面摩擦时的表现和车体本身的性能模拟，这也直接关系到一款游戏的手感。本作拥有超过 1000 辆车，这个口号叫得响亮，听着让人高兴，不过要知道，每辆高精度的车辆建模和物理调节都是要花费数月的时间的，而本作的 1000 辆车的阵容是怎么建设起来的呢？那就是车辆分级——高级（Premium）和标准（Standard）！

注：游戏未完成，数量均是官方内部的“约数”，实际发售后也许会有左右的少许浮动。

建模分级 高级车辆和标准车辆的区别大揭秘！



游戏中有 200 辆高级车，剩下的 800 辆为标准车，这是好听的叫法，实际就是 200 辆精细建模，800 辆非精细。



对于 200 辆高级车，从车身的优美曲线到车内饰对真实驾驶舱的完美还原都会是令人叹服的精致，驾驶座、仪表盘和各种小零件都会与真车最大限度地吻合。

对于 800 辆标准车，制作组坦言，是从系列作品中继承而来的，但是也经过了重新建模，使其达到高清标准。不过，就目前官方的发言看，这 800 辆车在游戏中是没有车内饰视角的！不过据各种小道消息和一些制作人的访谈中又得知，标准车也会有车内视角，但是并不会完全还原真车，相近型号的车辆的车内饰会使用相同的建模。具体如何，还是要等进一步消息，抑或游戏发售后才能得知。

体现真实感的“车损”系统也是《GT5》的焦点话题，以往的 GT 作品和《GT5P》中都并未加入车损，但是正式版已经确定会加入真实的车损系统。车损可以详细地分为三种：车辆性能损伤，尘土、划痕和凹痕，车体面板的掉落和变形。

高级车和标准车可以达到的车损程度

项目	高级车	标准车	损坏效果
车辆性能	有	有	通过对碰撞的物理计算，对车体的性能产生的影响，包括操作的稳定性、发动机性能等等。
尘土、划痕和凹痕	有	有	视觉效果上的车损。
车体面板的掉落和变形	有	无	让车体的金属框架变形，车门、引擎盖等面板变形甚至掉落。最终极的损坏效果，只有高级车才有的车损。

可见，标准车（可能）没有车内饰视角，确定没有车体面板掉落和变形，但是所有车都有车损对性能的影像和尘土划痕等轻微车损。另外，游戏中也加入了车辆翻滚的设定（系列前作都没办法翻车），在特殊角度的高速碰撞后也许会翻车，可以看到车底盘哦！







■小心翻车！

传闻
并不是所有的游戏模式都有车损？！

官方网站上指出，并非所有游戏模式都有车损。如果真的有模式没有任何车损，我们希望是……拍照旅行模式。

高级车辆内饰与真车对比，细节丰富部件还原程度一流！

注：左侧为真实照片，右侧为游戏中建模。


■著名SuperGT赛车Garaiya的内饰，从底盘向上，包括踏板、方向盘、按钮开关和导线都精确地进行了建模处理。


■奥迪R8车轮对比。


■法拉利458 Italia引擎可见部件，4.5升V8引擎，570马力。


■Dodge Challenger SRT8后驾驶座，虽然在游戏过程中不会经常看到，但是仍旧被细心地制作了出来。


■尼桑GT-R Spec V，标志性的GT-R标志和碳纤维部件。

NASCAR
美国最受欢迎竞速赛事 纳斯卡加盟细节

系列首次加入了NASCAR赛事，驾驶真实授权的NASCAR，还能在游戏中见到NASCAR的名车手Jeff Gordon、Tony Stewart、Joey Logano和Dale Earnhardt Jr.。


■正式授权的NASCAR赛事。


■Tony Stewart的座驾Chevrolet Impala也拥有全部的内饰细节。


◀车身的一侧被顶起，另一侧也会同样礼遇，电光火石的速度！

NASCAR的特色在于每个车队那些拥有惊人的技术和速度的维护人员——赛车驶入修理站，顶起，电光火石的速度更换轮胎，几秒钟内填满油箱——这些都在《GT5》中再现。

路 20个地点，70条赛道
实地丈量后完全还原的真实赛道

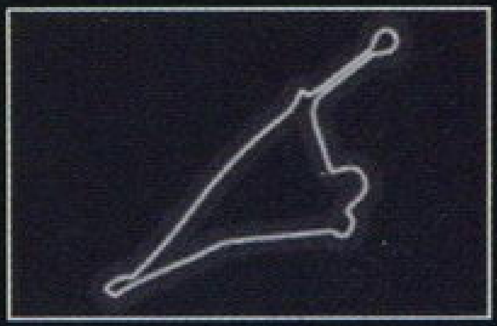
系列中本身就有众多的真实赛道，新作将更加细致入微地描绘，比如纽堡林北环，小小的起伏（不要小看它，会对驾驶情况产生极大的影响）、路边的建筑和路面的涂鸦将更加接近完美和精确。其他赛道也值得关注，必定将是系列中最棒的赛道阵容。

马德里赛道
CURSO DEL SOL Madrid

全长3400米，最长直道820米，高低差17.7米，15弯。



MADRID CURSO DEL SOL

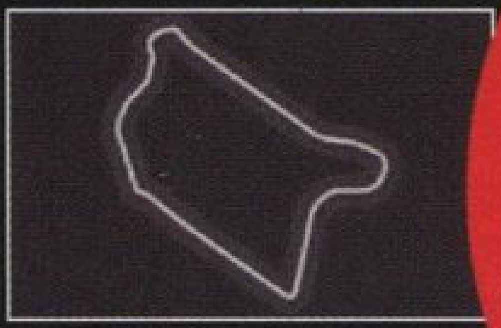


罗马
Italy Rome

全长 3473 米，最长直道 850 米，高低差 17.9 米，7 弯。



Rome Circuit

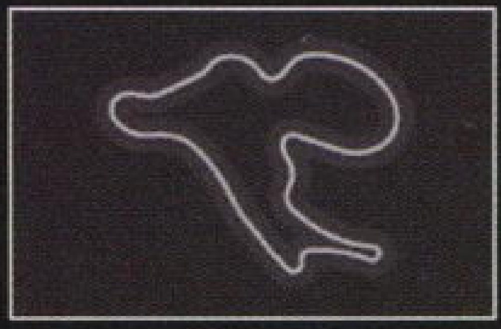


意大利托斯卡纳区
Italy Tuscany

全长 3410.7 米，最长直道 420 米，高低差 37.3 米，11 弯。



TOSCANA

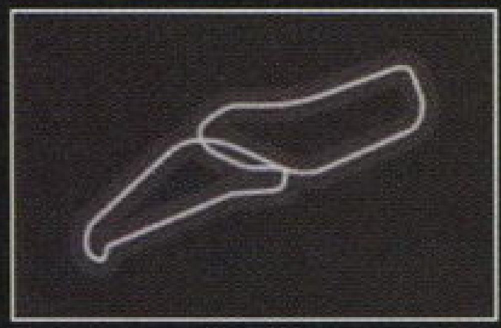


Top Gear 测试赛道
The Top Gear Test Track

全长 2820 米，最长直道 350 米，高低差 3.5 米，9 弯。



TopGear

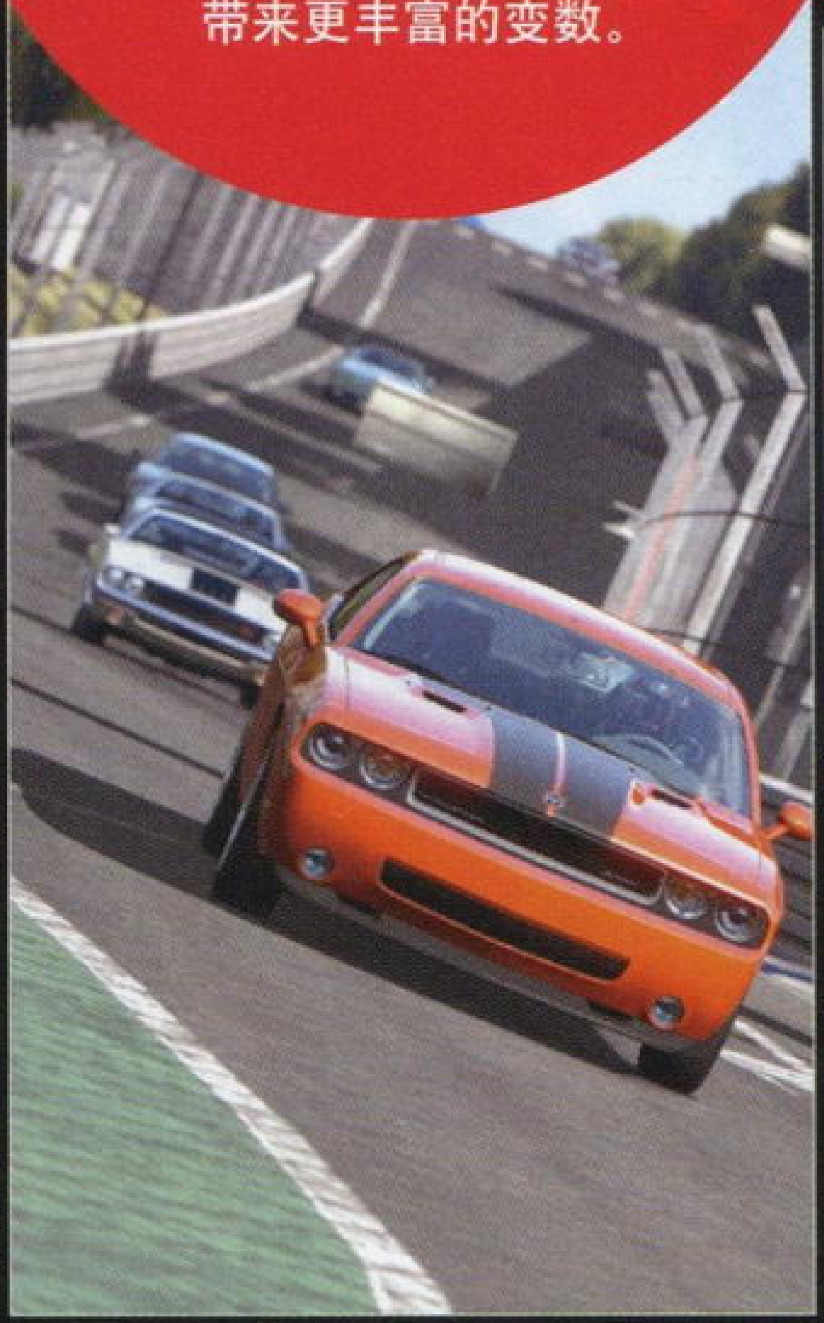


Top Gear 测试赛道值得一提。Top Gear 是英国 BBC 电视台制作的一档世界上最受欢迎的车主题电视系列节目，喜欢车的朋友应该不会不知道该节目的大名，而每期节目中用来测试世界上各种名车的就是这条测试赛道了。

传闻

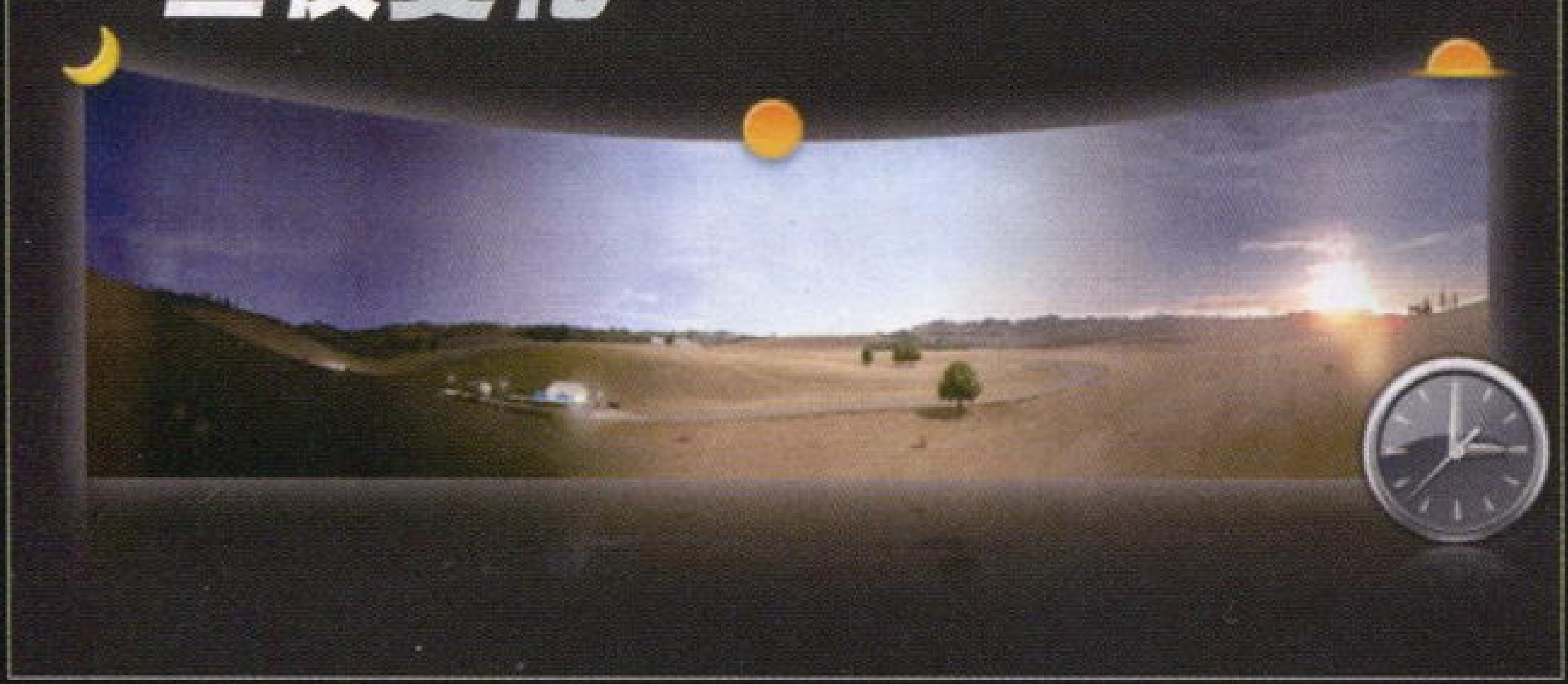
天气系统加入?!

在采访中，游戏制作组相关人士透露本作可能会加入天气系统，如果真加入的话，雨雪天气将为比赛带来更丰富的变数。



模拟真实的环境和昼夜系统

昼夜变化





尾烟滚滚

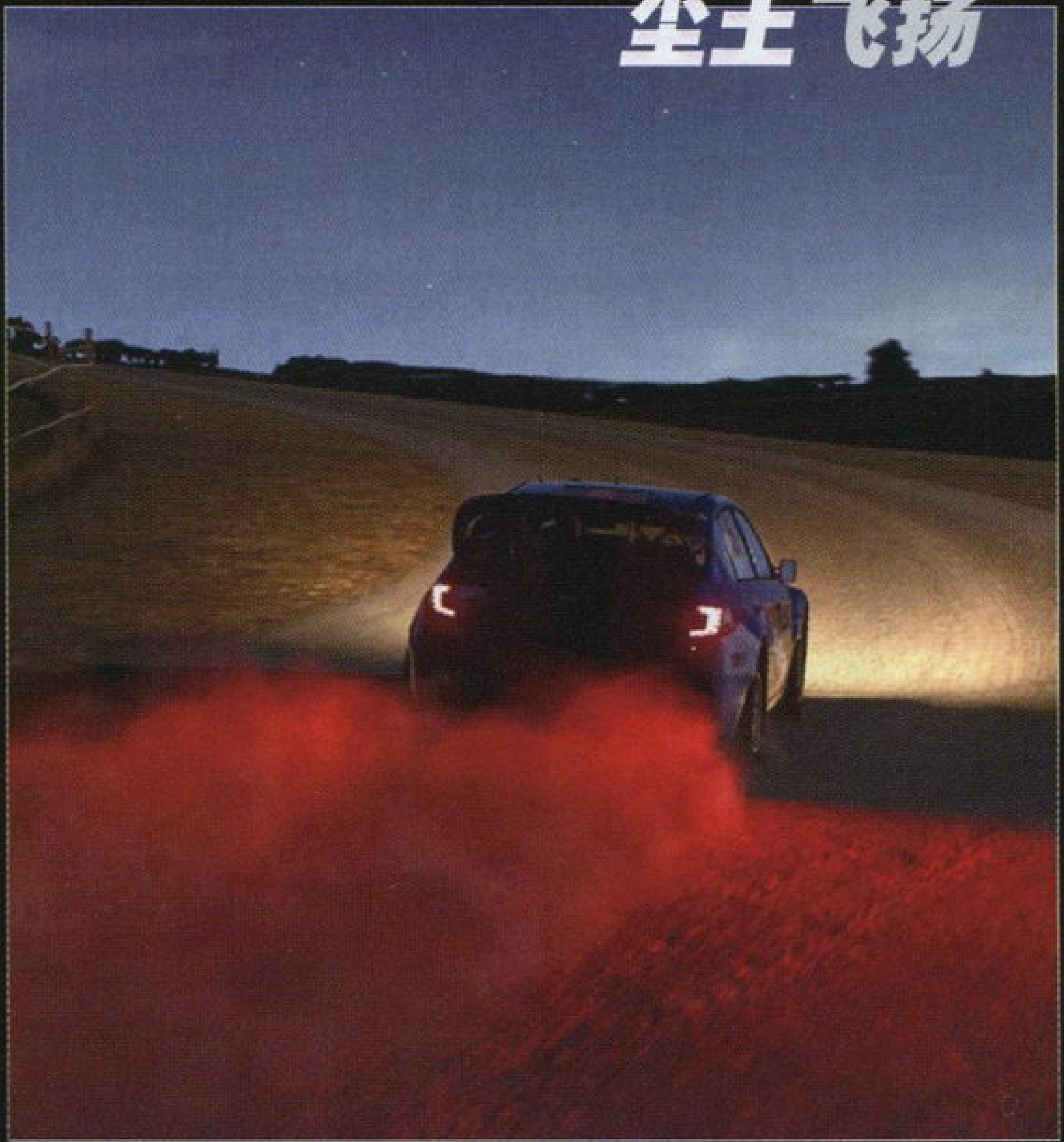


■寂静的夜晚。



■高速行驶的跑车打破星空之夜的寂静。

尘土飞扬



新作将带有昼夜变化，场景随着时间进行变化，让整个环境在瞬间活了起来，异常美丽。晴空万里日挂当空的午后，太阳随着比赛推进逐渐泊依西山，最终夜幕降临，在夜色下，赛车会打开头灯，但是可见距离仍会下降很多，会对比赛产生各种影响。这样巧妙的变化为比赛增添了更多的戏剧性。

在夜晚的车灯下，车尾卷起的尘土如此美丽。这种在现实中常见的色彩，来到游戏中，就使游戏显得更加真实。

游戏的物理引擎对车轮在不同运转情况下和路面进行摩擦时产生的不同温度计算出烟的大小，通过烟产生的基本原则进行模拟使得游戏的尾烟效果更精确和真实。

碰撞时的火花纷飞、砾石路上的石子飞溅等等效果也都会出现在游戏中。

游 驾驶、收集、互动
在线上与朋友共同分享驾驶的乐趣


■意大利圣・加尔加诺修道院。


■日本京都硼园巽桥。


■澳洲红牛航空博物馆，Red Bull Hangar-7。

照片模式

喜欢观赏风景的爱车人士一定喜爱《GT4》中的照片模式，新作的“拍照旅行模式”在前作的基础上进化，有全新的界面，并且增加了可以在场景中自由移动的“行走模式”。这些都是照片模式下拍摄出来的游戏画面哦！不过根据《GT4》的经验，这些照片都是经过游戏本身处理成像的，效果自然要好于竞速模式的画面。

完善的在线模式将是本作的核心内容之一，当游戏与网络联系在一起，那就延伸出无限的可能。本作的在线内容非常丰富，在《GT5P》中就已经初见端倪，GT-TV、排名赛事、及时新闻、DLC等，《GT5》中的线上内容将更加完善。


■线上赛事，除了官方制定的赛事之外，玩家自然也将可以自建房间和规则，邀请好友共同游戏。

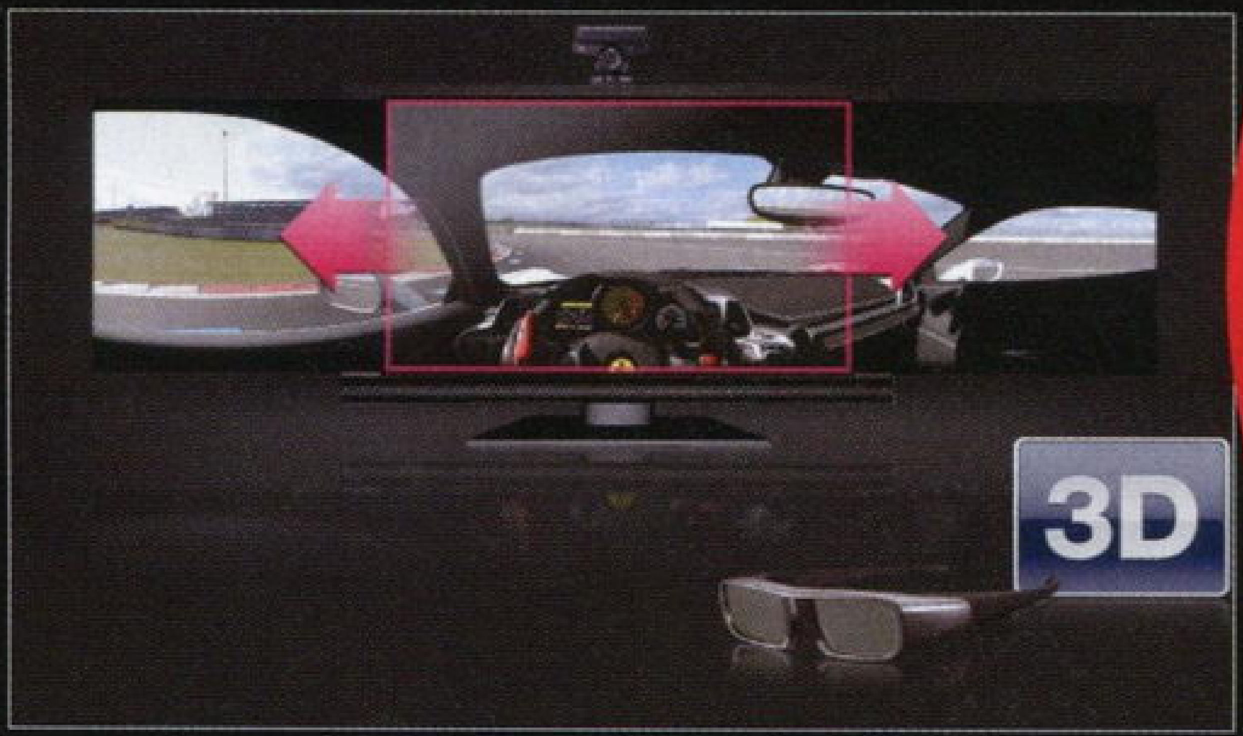

■观察模式（Spectator Mode），可以即时观看其他玩家的竞赛过程，为好友助威或学习高手的技巧。


■可以查看PSN上好友的《GT5》游戏信息，是否可以像《GT PSP》一样交换车辆呢？


■可以在游戏中给好友发信息，在线上游戏的大厅中自然也可以在留言板上发言。这是线上交流社区的必备功能。

3D画面和面部追踪

3D视觉画面显示和面部追踪这两大要素已经确定加入，据推测，这次延期和试图加入对应3D效果有直接的关系，于是生生从完成度接近100%立降到90%。使用3D电视佩戴3D眼镜，就可以体验3D的《GT5》。如果玩家拥有PS3的专用摄像头PS Eye，安装到主机上就可以对玩家的面部转动轨迹进行追踪，从而改变游戏中的视角。



车内视角的3D效果将最为突出，车窗两侧的延展性，加上3D效果的特殊对焦效果，将体验到最真实的竞速游戏画面效果。再想象一下配合面部追踪时的感觉，在3D的画面中稍稍转动头部，看到左右车窗外的环境……

传闻
在两年前就完成了3D部分？！

传闻在最近的一次采访中，Polyphony Digital的BOSS山内一典说：“其实，与索尼协商3D技术在本作中的可行性这件事发生在三年以前。而本作的3D部分在两年前就完成了，你们可以看到这效果非常自然。最近，我们和专门从事3D效果制作的Evolution Studios讨论了3D影像格式问题。另外，因为《GT5》为60帧每秒的高刷新率游戏，这比将那些30帧每秒的游戏渲染成3D要简单多了。”按照他这样的说法，那为了3D而延期的“大众推论”就是FANS们一厢情愿的想法啦……

传闻
两套限定版？！更贵更奢华？！

近期，PlayStation印度分部的Atindriya Bose宣称《GT5》将有两种限定版，其一自然右面的那套已公布版本，而另外一套更特殊的限定版则是一个更大的套装，包括很多超出游戏范畴的的车主题周边，但是他无法透露更多详细信息。据说，法国亚马逊上架了一套价值190欧元的GT5终级限定版（edition ultime），不过也没有实际内容。如果真的有这种“盛宴”存在，那就是体现真饭力量的时刻了！也是对真饭的考验！



像《GT5》这样的大作，怎么能少了限定版？官方已经正式公布了售价99.99美元的限定版套装，套装包括：

1.《GT5》游戏。
2.独有的限定版1：43的2009版尼桑GT-R Spec V车模，表面有“GT”的涂装。
3.Polyphony Digital的专家撰写的300页的“爱车族手册”一本，涵盖了从现代机车的历史到驾驶技巧还有游戏设定资料等内容。
4.“GT”主题的钥匙链一个。
5.独享的5辆高端靓车下载码，拥有独特的“GT”涂装和性能调校升级。
6.数字编号证书和特殊的包装。

二ノ国 THE ANOTHER WORLD

LEVEL-5 备受瞩目的 RPG 新作《第二国度》近日公布了最新消息，不但确定了发售日，更是确定了游戏将同捆一本厚达 352 页的魔法书——“魔法大师”。这本书造型和装订非常精美，犹如一本真的历史悠远的魔法书，有爱人士必入！

文 奈落 美编 NINA

第二国度 漆黑的魔导士	Level-5/Level-5	角色扮演
NDS ニノ国 漆黒の魔導士		日版
预定2010年12月9日	1人	6800日元
对应玩家年龄：全年龄		



世界



■真实的魔法书《魔法大师》，装订和印刷极为考究。

本作的动画由大名鼎鼎的吉普力工作室担当，音乐由宫崎骏的御用大师久石让负责，可谓豪华至极。故事讲述了小主人公奥利弗为了克服母亲离世带来的创伤，在与现实世界微妙共通的“第二国度”展开历险、体验成长的故事。这个“第二国度”乃是一个魔法文明繁荣，人类与各种不可思议的生物共存的奇妙大陆。这块大路上由绿色丰饶的格罗内尔王国、美丽的沙漠乐园帕帕纳西亚王国、以及近代文明发达的博古帝国三个国家组成。100 年前暗之魔导士独占了魔法之力，将人们“心的一部分”也夺去了……

系统



◀可以随意为心之战士取名字。



▲心之战士的收集和育成会成为游戏的一大乐趣。

游戏的一大核心系统就是“心之战士”。所谓“心之战士”就是将生物的心灵实体化后得到的幻兽战士。在游戏的冒险中这些心之战士将做为奥利弗的同伴参与战斗。目前已知的心之战士种类多达 300 种以上，这些幻兽不但能参与战斗还能放入“育成篮子”里进行饲养，通过喂给他们饵料来提高各种能力。由于有了这个谋杀时间的育成要素，为了育成自己心目中完美的队伍，游戏时间在 200 小时以上也并不夸张。

游戏试玩

在公布的试玩中，主人公奥利弗代替少年米尔克来到下水道的迷宫探险。此时会有奥利弗入手心之战士的剧情，剧情过后我们能为心之战士取名字。除了心之战士之外，游戏中遇到的各种魔法，比如：将锁着的门打开的开门魔法、能和动物对话的魔法等等都收录在了“魔法大师”这本书中。本作在战斗中是可以随时变更角色的位置的，根据不同的敌人，调整“心之战士”们的阵型将在游戏中尤为重要。







▲画面一看便知是吉普力的一贯风格

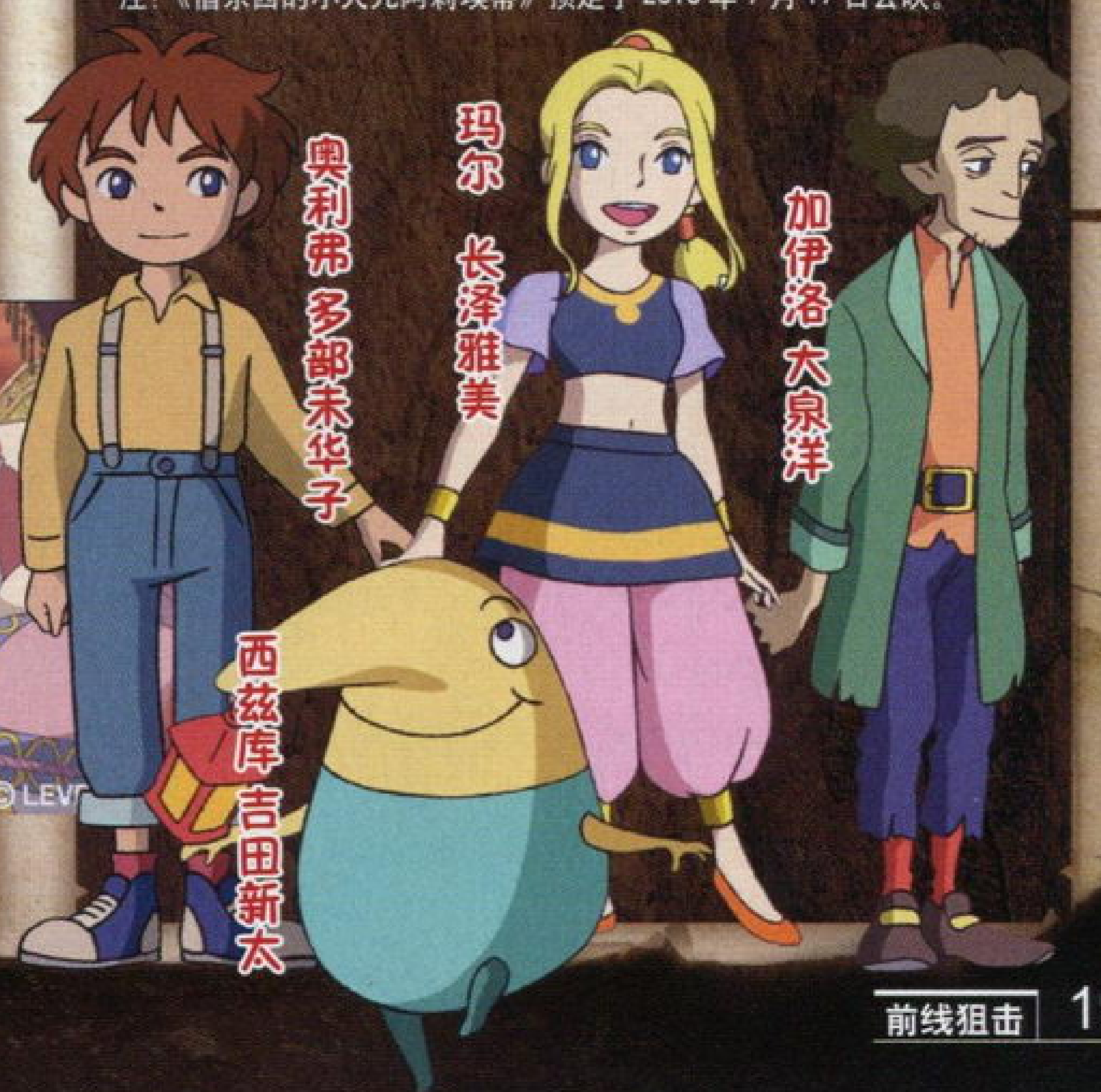
PS3版

同时 PS3 版《第二国度 白色圣灰的女王》也意外发布，PS3 版的故事背景和 NDS 版一样，但是故事的展开会有很大不同。PS3 版最引人瞩目的是美到令人惊叹的卡通渲染画面，LEVEL-5 本来就已卡通渲染技术著称，此次配合吉普力工作室的美术效果，将游戏的画面表现磨合得与真实的动画电影几乎没有分别。吉普力工作室曾经为我们带来了无数感人至深的动画神作，这次真的能亲自投身于吉普力工作室创造的奇迹世界，实在是玩家的幸福。PS3 版预计于 2011 年发售。

吉普力工作室的著名长篇动画作品

年份	作品名	导演
1984 年	风之谷	宫崎骏
1986 年	天空之城	宫崎骏
1988 年	龙猫	宫崎骏
1988 年	萤火虫之墓	高畑勋
1989 年	魔女宅急便	宫崎骏
1991 年	岁月的童话	高畑勋
1992 年	红猪	宫崎骏
1994 年	平成狸合战	高畑勋
1995 年	侧耳倾听	近藤喜文
1997 年	幽灵公主	宫崎骏
1999 年	我的邻居山田君	高畑勋
2001 年	千与千寻的神隐	宫崎骏
2002 年	猫的报恩	森田宏幸
2004 年	哈尔的移动城堡	宫崎骏
2006 年	地海传奇	宫崎吾朗
2008 年	悬崖上的金鱼姬	宫崎骏
2010 年	借东西的小人儿阿莉埃蒂	米林宏昌

注：《借东西的小人儿阿莉埃蒂》预定于 2010 年 7 月 17 日公映。



©LEVEL-5 Inc

文 八重樱 美编 NINA

寄生前夜 第3个生日		Square Enix	动作冒险
PSP	The 3rd Birthday		日版
	预定2010年冬	1人	未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

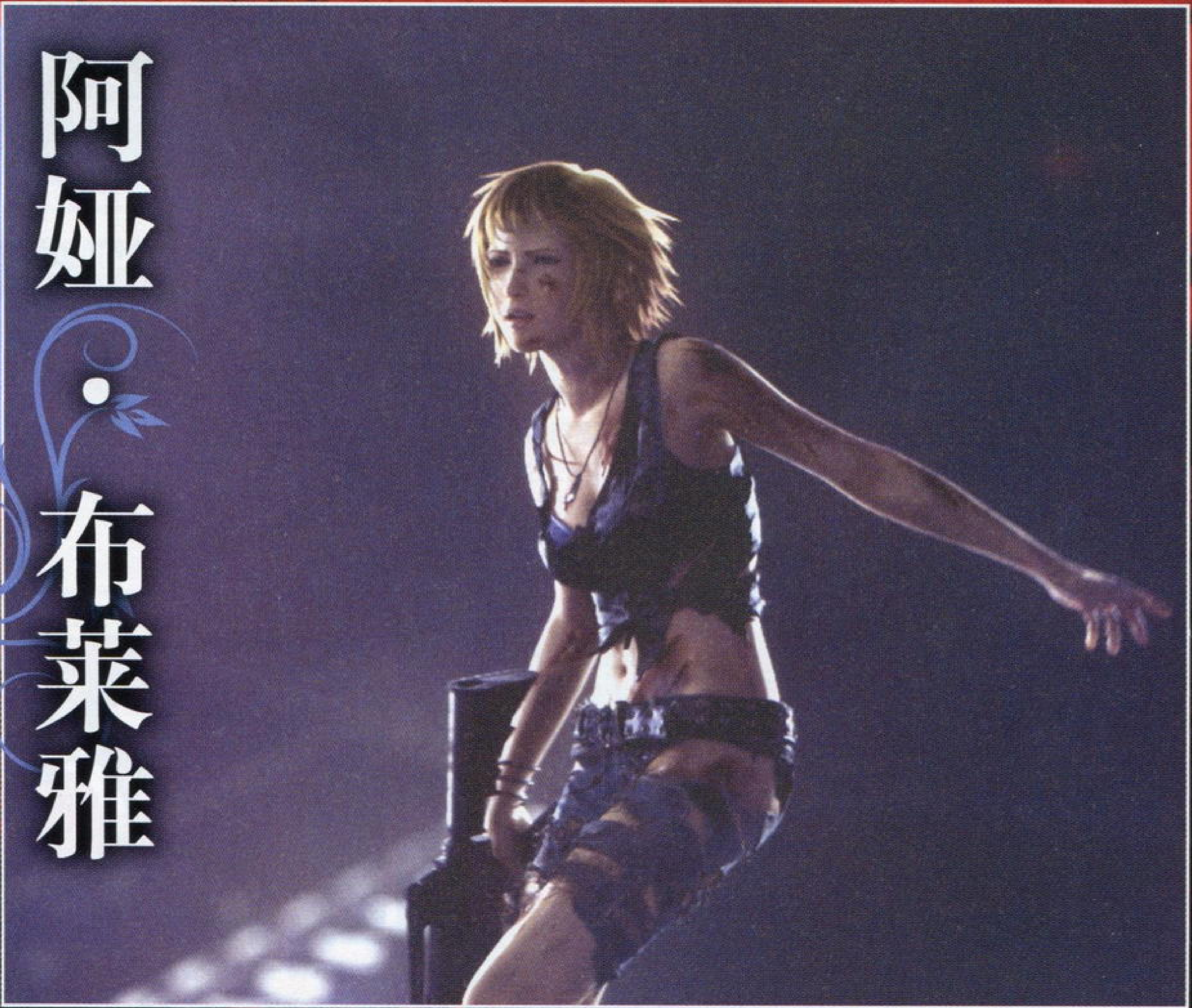
[The 3rd Birthday]



2012年12月24日 阿娅觉醒

尽管SE很早之前就已宣布本作的正式标题为《第3个生日（The 3rd Birthday）》，但很多系列的老粉丝还是习惯用《寄生前夜3》来称呼它。从最近公布的一些情报来看，《寄生前夜 第3个生日》虽然沿用了阿娅这名主角和纽约的时代背景，但故事却是全新的展开，所以严格来讲，本作并不是"《寄生前夜》系列"的续作，而是"阿娅·布莱雅新系列的第一作"才对。另外，制作小组一心只想要打造一款PSP单人游戏的巅峰之作，所以并没有加入任何联机协作对战的成分，期望联机的玩家可能要小小失望一下了。不过与之相对的，就是能令玩家将全部精神都集中在故事剧情的发展推进上，这款由《FF XIII》制作团队中的精英骨干联手打造的重生之作将如何紧紧抓住新老玩家的心，让我们拭目以待。

阿娅·布莱雅



曾经，她只是一名普通的纽约警官，却因偶遇的人体自燃事件而卷入线粒体引发的恐怖纷争。之后坚强的她加入了M.I.S.T，运用自身的强大能力走上了与线粒体对抗的道路。现在，她隶属于一个名为C.T.I的搜查机构，作为惟一一个OVER DRIVE适应者，"丧失了过去"的阿娅再一次担负起了拯救人类未来的艰巨使命……

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

未知生命体 Twisted 袭击纽约！

在遥远的未来，一种突然出现的未知生物以惊人的速度在地球上疯狂繁殖，而人类，便成为了它们繁殖所摄取的养分。很快，生活在那个时代的人类便被未知生物吞噬殆尽，时间从那一刻起向着历史坐标的反向开始倒流……周而复始之中，时间退回到了现代。2012 年 12 月 24 日，纽约的平稳日常被频发的大规模地震与从地下破土而出的巨大巢穴 Babel 所打破，当一切灾难的先兆归于静寂之后，穿越时空而来的未知生物再度如梦魇般现身于人们面前。然而此番，人类终于拥有了能与之抗衡的武器——阿娅・布莱雅。人类的存亡与未来，全部被寄托在了这位女性的身上，她是解放那些被困于时空扭曲中的人类的惟一希望，也许更是神赐予我等的“礼物”……

TIP 1

Twisted Twisted为形容词，意为“扭曲的”、“螺旋状的”，在《寄生前夜 第3个生日》中被用来称呼从时空扭曲中现身的未知生命体。Twisted以Babel为巢穴群居活动，拥有超乎常识的生命力与惊人的战斗力，被它攻击到的话，会全身狂喷鲜血而死，同时周围的空间也会随之出现扭曲。惟一能与Twisted对抗的手段就是使用OVER DRIVE装置让阿娅处于精神脱离状态，从而用意识去控制他人作战。为了表现出Twisted的神秘恐怖一面，它被设定成是一种没有固定外形的无脸生物。野村哲也在接受采访时曾谈及，通常人们都是通过脸部去认识生物的，脸部也是视线的焦点所在。如果无法辨识到脸，不安与恐惧就会随之剧增。





▲Twisted 的大小、形状、移动和攻击方法全都不尽相同。

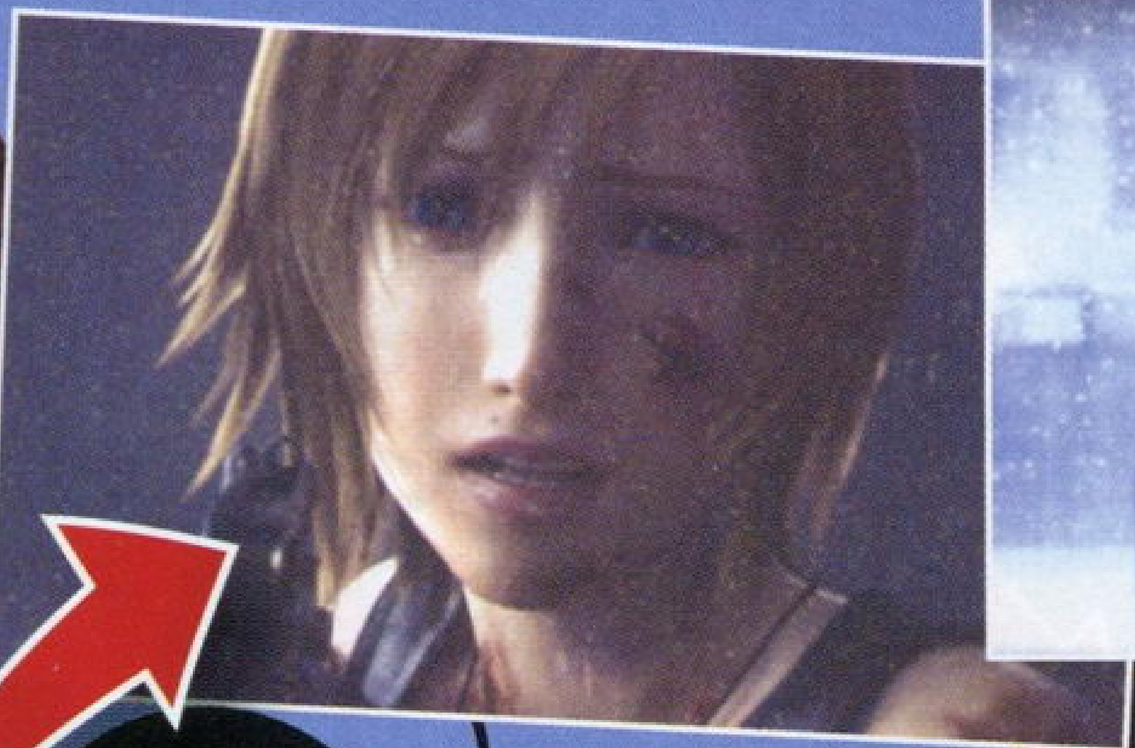
TIP 2

Babel Babel就是大名鼎鼎的“巴比伦”，在希伯来语中有“变乱”之意。《圣经》中记载的巴比伦是人类所建造的一座通天巨塔，象征着人类的傲慢与狂妄。而在《寄生前夜 第3个生日》中，Babel是未知生物体Twisted的居所，官方针对两者给出的比喻是“蜜蜂和蜂巢”。众所周知，蜂巢内皆会存在着峰后这一统治者，不知在Babel的内部是否也隐藏着BOSS级别的角色呢？另外，从外形上看，Babel也如同是一座拔地而起的锥形高塔，在塔的周围环绕着许多触手，这些触手也遵从Babel的旨意对周围的一切进行肆无忌惮的破坏。





▲▶冲破地表并迅速成长的Twisted之巢Babel，它仿佛是拥有自主思维一般甩动着如生物般的触手，肆意破坏着周围的一切。平稳的日常，在此刻宣告终结。





▲本作中，阿娅是惟一一个能与未知生物Twisted对抗的人，全人类的所有希望都寄托在她一人身上。然而，从她的表情中，我们解读到的却是恐惧与不安……这让人不禁有些困惑，曾经那个坚强帅气的阿娅到哪里去了？

TIP 3

The 3rd Birthday 虽然故事的主角仍然是阿娅・布莱雅，但本作并没有简单地起名为《寄生前夜3》而是将标题改为《第3个生日》，“3”这个数字正是对阿娅自身存在的贴切写照。距离上一作《寄生前夜2》发售已有漫长的十余年时间了，无论是游戏系统还是基调都发生了巨大改变，对于阿娅本人而言，本作无疑是又一次的重生，用“The 3rd Birthday”来暗示这一重生恰如其分。

TIP 4

C.T.I 全称Counter Twisted Investigation，是为对抗Twisted而成立的搜查组织。与那些使用冷兵器调查作战的组织不同，C.T.I是利用OVER DRIVE系统展开独自的调查，由于OVER DRIVE系统的适应者只有阿娅一人，因此C.T.I的人员编制相当精炼，基本只是由少数精英所组成。

▼目前公布的C.T.I成员，除了阿娅以外还有一名身穿白色西服的长发男子和一名黑人男子，两人均给人以少数派精锐的印象。









历史回顾《寄生前夜》
阿娅 · 布莱雅的噩梦起点



1998 年 3 月发售的 PS 游戏《寄生前夜》是以濑名秀明的同名科幻小说为基础制作的一款 RPG 游戏。故事的舞台为 1997 年的美国纽约，新人女警阿娅 · 布莱雅在前往卡内基音乐厅观看歌剧时被卷入神秘人体自燃事件，由此她发现了自身隐藏的巨大能力，并凭借这一能力与企图破坏世界的线粒体展开对决，最终消灭了线粒体生物 Eve。



BATTLE
使用多种武器击退来袭的 Twisted

游戏在通常移动状态下采用的是越肩视角，当使用枪械进行攻击时，画面则会变成第三人称的 3D 射击视角。阿娅主要使用的武器仍然是杀伤力较高的枪械类，远距离攻击敌人时应使用精准度高的狙击枪，极近距离攻击时则推荐使用威力巨大的霰弹枪来给予对方重创，可供选择的武器种类丰富多样。此外游戏中还提供枪械定制服务。



本作的一大亮点就是阿娅的服装会随着受伤而呈现出破损状态！受伤越严重，衣服的破损就越厉害，防御力也会随之大幅度降低。虽然目前还没有明确的消息表明服装会破损到何种程度，但貌似制作小组的承受底线是"比基尼泳装"……相信等游戏发售后，肯定会有玩家为了性感的阿娅而挑战超高难度的。





现在已确认可以使用的武器包括：手枪、突击步枪、霰弹枪、狙击枪、投掷型武器和榴弹发射器。玩家可以同时装备 4 种武器，分别对应十字方向键的上下左右。根据战况选择不同武器，可以令战斗变得更为得心应手。

信号灯上面也隐藏着 Twisted！活用屏幕右上角的雷达地图可以及时发现隐藏在周围的敌人，避免出现手忙脚乱的情况。

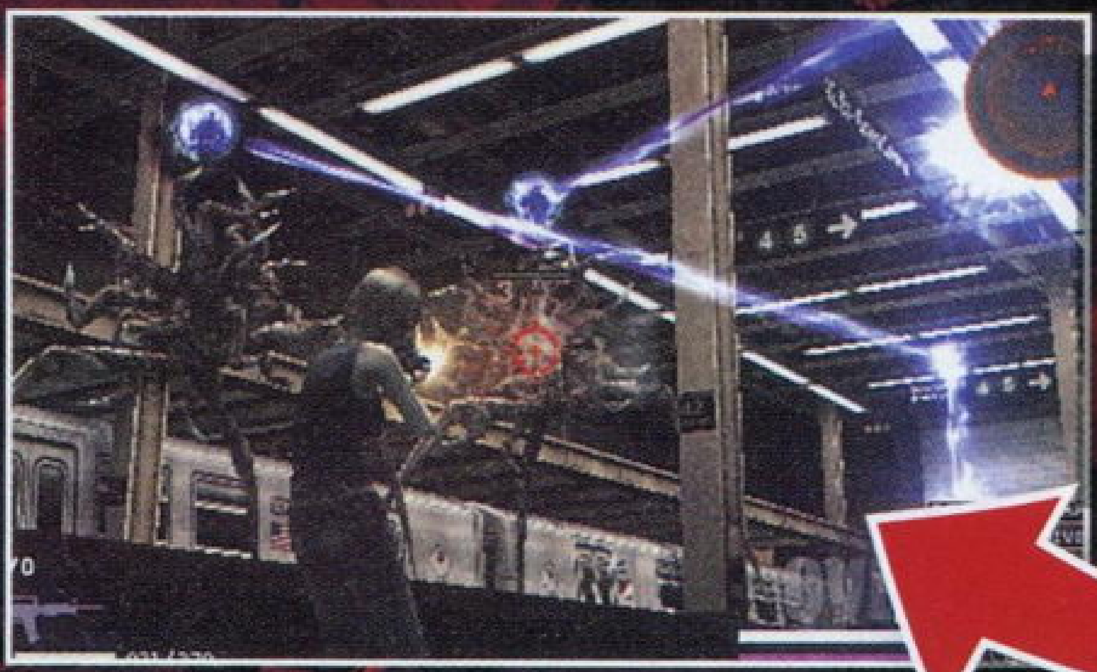




地下铁的隧道中也同样潜伏着不少 Twisted，阴暗的环境令阿娅的作战变得困难重重。说不定还会有恐怖的陷阱存在？



画面中的这只 Twisted 会向四周释放青蓝色的电弧光线，接触到的话势必会受伤严重。请多多观察敌人的攻击规律，一边移动一边寻找破绽吧！



地下铁车站内同时出现了两只 Twisted！即便是 1 对 1 时可以轻松取胜的对手，在连续出现时也会令人头痛不已的。

《寄生前夜 2》 危机重现，阿娅再赴战场



1999 年 12 月发售的《寄生前夜 2》是以《寄生前夜》的 3 年后为基点展开的动作冒险游戏，主人公仍然是阿娅，但故事所处的舞台和游戏系统都发生了很大改变。辞去警察工作、一心追查新型线粒体的阿娅得到情报称沙漠附近的某科研机构秘密制造了一批线粒体生物。为阻止 3 年前的悲剧再度上演，阿娅潜入研究所内，与线粒体再一次展开交战。



OVER DRIVE

战略要素满载的新感觉战斗系统



OVER DRIVE 指的是通过特殊装置让阿娅处于精神脱离的状态，从而令其意识转移到其他人身上的系统。转移成功后，阿娅就可以利用被附体对象的能力和所持有的武器进行战斗。由于 OVER DRIVE 不受使用次数等条件限制，因此在一场战斗中，阿娅可以同时支配多名士兵移动，通过包围战术来歼灭 Twisted。此外，如果被附体的士兵即将死亡，阿娅也可使用 OVER DRIVE 将精神转移到其他人身上继续作战，但如果周围没有可供转移的对象，那么阿娅的精神也会随即死亡，这对于玩家的战略战术安排将会是个难度不小的考量。值得一提的是，被阿娅附体的士兵外貌上是不会发生任何改变的，之所以从玩家角度看上去变成了阿娅的模样，只是为了能更直观地表现出玩家是在操控阿娅这一事实而已。

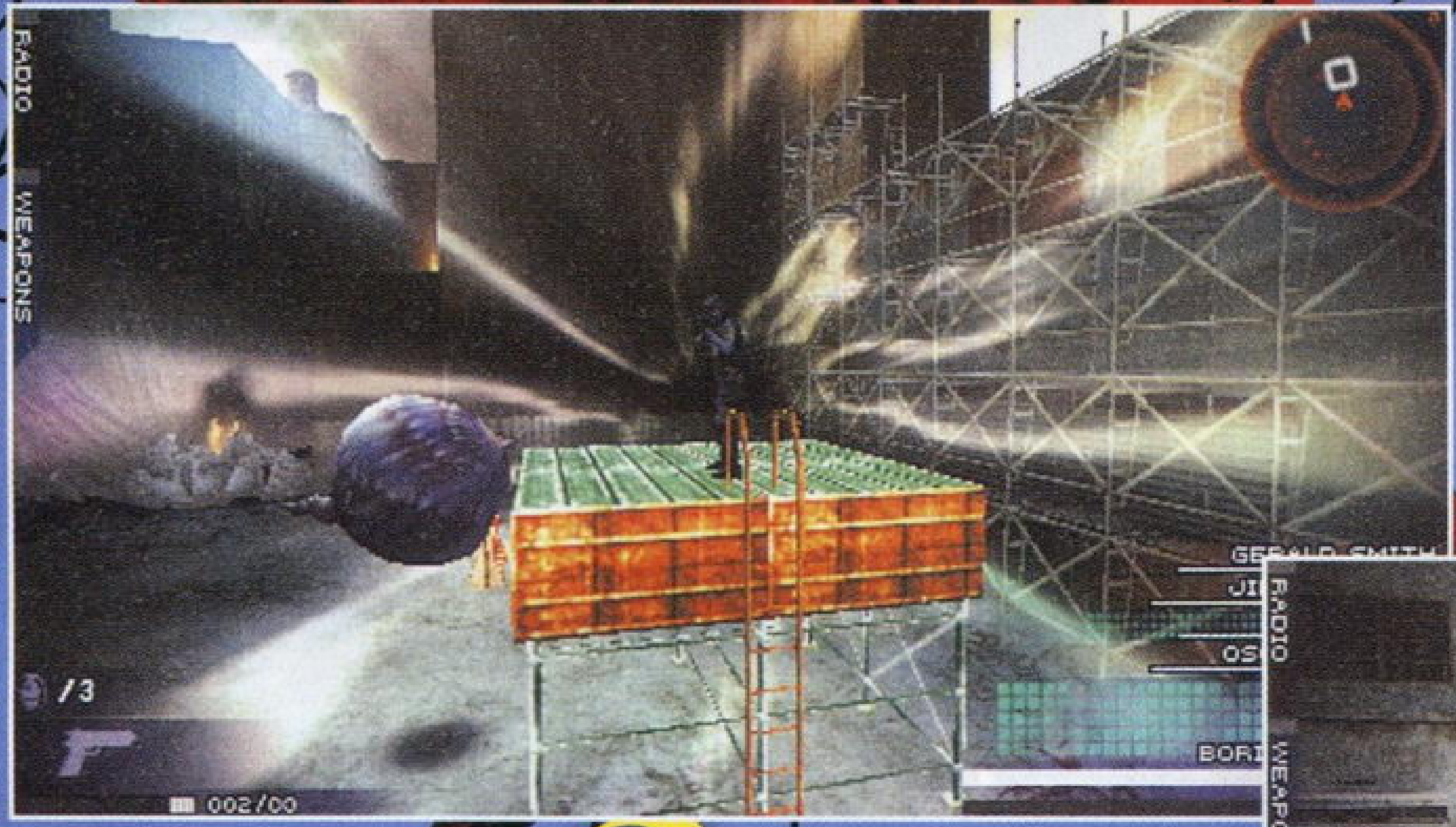


1

寻找夺取意识的对象： 进入搜索模式后，通过锁定键锁定目标即可显示对方的生命值和所持有的武器，如果有多个可供选择的对象，还可在搜索过程中进行切换。不仅仅是士兵，就连普通平民也可成为 OVER DRIVE 的对象。对象的 HP 值会随着阿娅等级的提升而增加，但在面对强大的 Twisted 时，想硬碰硬仍然是行不通的。

2

让阿娅的意识潜入对象心中： 启动 OVER DRIVE 系统后，游戏画面中便会出现阿娅的意识飞向对象的场景，短短一瞬间即可完成精神潜入。如果不小心让对象被打倒，也不用太过慌张，尽快寻找周围可供潜入的新目标，便可令战斗继续进行下去。





3

操纵潜入对象完成作战任务： OVER DRIVE 成功后目标的外貌就会变成阿娅的模样，此时玩家就可以使用阿娅展开战斗了。需要注意的是，士兵所配备的兵器与装备等都不尽相同，因此如何有效地利用 OVER DRIVE 将变得非常重要。



游戏中登场的武器多种多样，从超大威力的远程武器到投掷型炸弹等等一应俱全。举例来说，如果将阻击枪手配置妥当的话，就会对战局发展起到强有力的推进作用。



当然，游戏中也有需要阿娅独自战斗的场面，此时便更需要玩家注意武器的及时切换和回避对手攻击。

文 雷电　美编 anubis

Fallout NEW VEGAS



辐射 新维加斯		Bethesda/Obsidian	动作角色扮演
多机种	Fallout: New Vegas		美版
	2010年10月19日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		

“《辐射》系列”曾随着黑岛的解散彻底陷入无底的深渊，而2008年面世的《辐射3》，在新东家的精心努力下，以其新生的样貌和怀旧的内涵赢得了满堂彩，如今，Bethesda将“《辐射》系列”最新作《辐射 新维加斯》的开发工作交给黑曜石工作室（Obsidian Entertainment）。虽然是在《辐射3》的基础上开发的作品，但却是完全的新作，不会有《辐射3》的角色出现在游戏中，而游戏的舞台也从美国东海岸的华盛顿地区转移到“《辐射》系列”经典的西海岸上，核心城市则是赌城拉斯维加斯，胡佛水坝（Hoover Dam）仍旧为维加斯的商业区提供着充足的电力，而整个地区又被各种黑帮统治，相比前作的舞台——美国首都华盛顿地区带给玩家的各种笑料和对美国政治历史的探讨，新维加斯似乎是一个更适合发挥“辐射”那黑暗并带有讽刺意味的幽默感的地方。

开发历史


■黑曜石工作室成员合影。



Bethesda从“《辐射》系列”的老东家Interplay手中买过“辐射”的版权之后，利用《上古卷轴Ⅳ》的Gamebryo游戏引擎制作了大受欢迎的《辐射3》，利用黑岛工作室（Black Isle Studios）惊世名作的背景，将游戏地点从美国西海岸转移到美国东部的华盛顿地区，将《辐射》传统的格子式战斗系统与射击类游戏的系统相集合，新生的《辐射3》由与黑岛工作室完全没有关系的Bethesda自社亲力开发，虽然没有以前作品的主创人参与，但是在仔细研究了《辐射》、《辐射2》和《辐射 战略版 钢铁兄弟会》之后，力求在精神上最大限度还原废土世界的不懈努力，使得成品给人一股全新的感觉。而最新的《辐射 新维加斯》则交给了更有黑岛血缘的黑曜石工作室，黑曜石由当年黑岛解散之后的思维核心创始成员Feargus Urquhart、Chris Parker、Darren Monahan、Chris Avellone和Chris Jones于2005年7月组建，主要作品有《星球大战 旧共和国的武士》和《无冬之夜2》及其一系列资料片，都受到了业界的一片赞誉，而前一阵推出的《阿尔法协议》则是一次彻底的滑铁卢，制作组声明本作本应是取消开发的作品，而把半成品拿出来卖也是开发商和发行商的最终协调结果，往好的一方面想，也许黑曜石将全部精力投入到新的《辐射》作品中去了，毕竟这是他们的根源所在，12年过去了，如今，系列主创人员能够再次以“辐射”这个名字开发新作，应是这些黑岛的元老们最憧憬的事情。

©2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

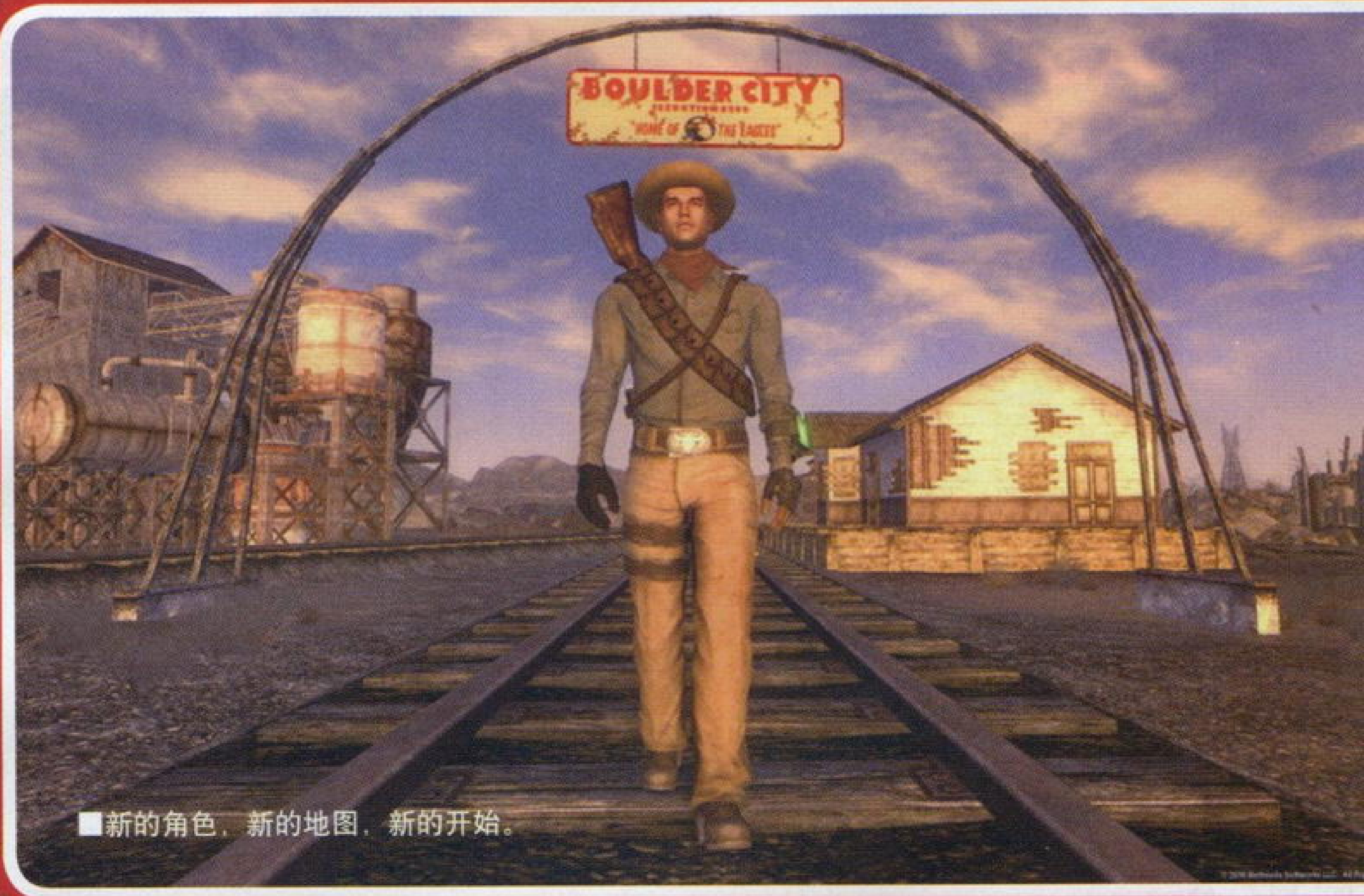
在前作的基础上开发“辐射”味道最浓的新作



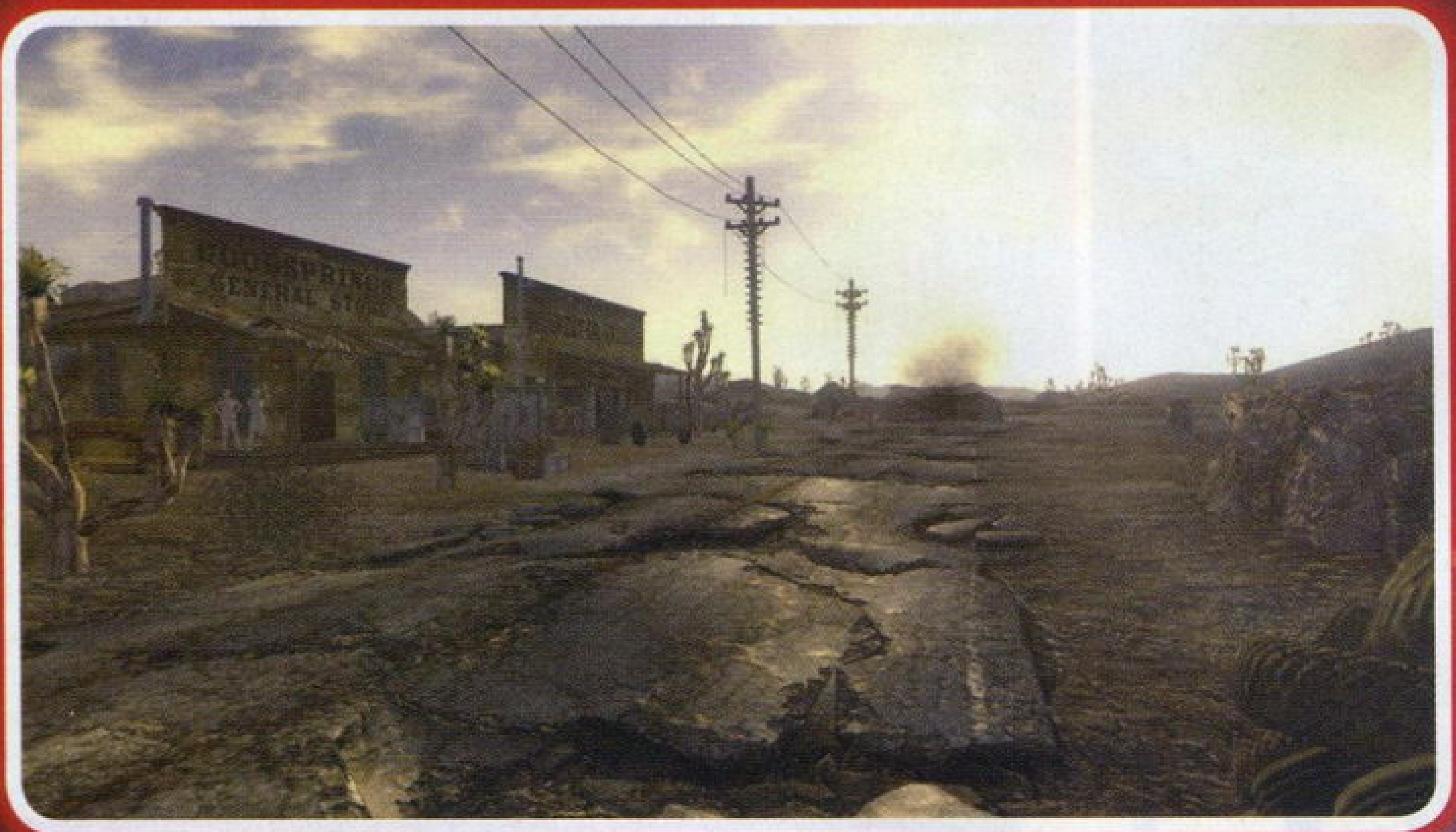
■巨大的赌场标志。

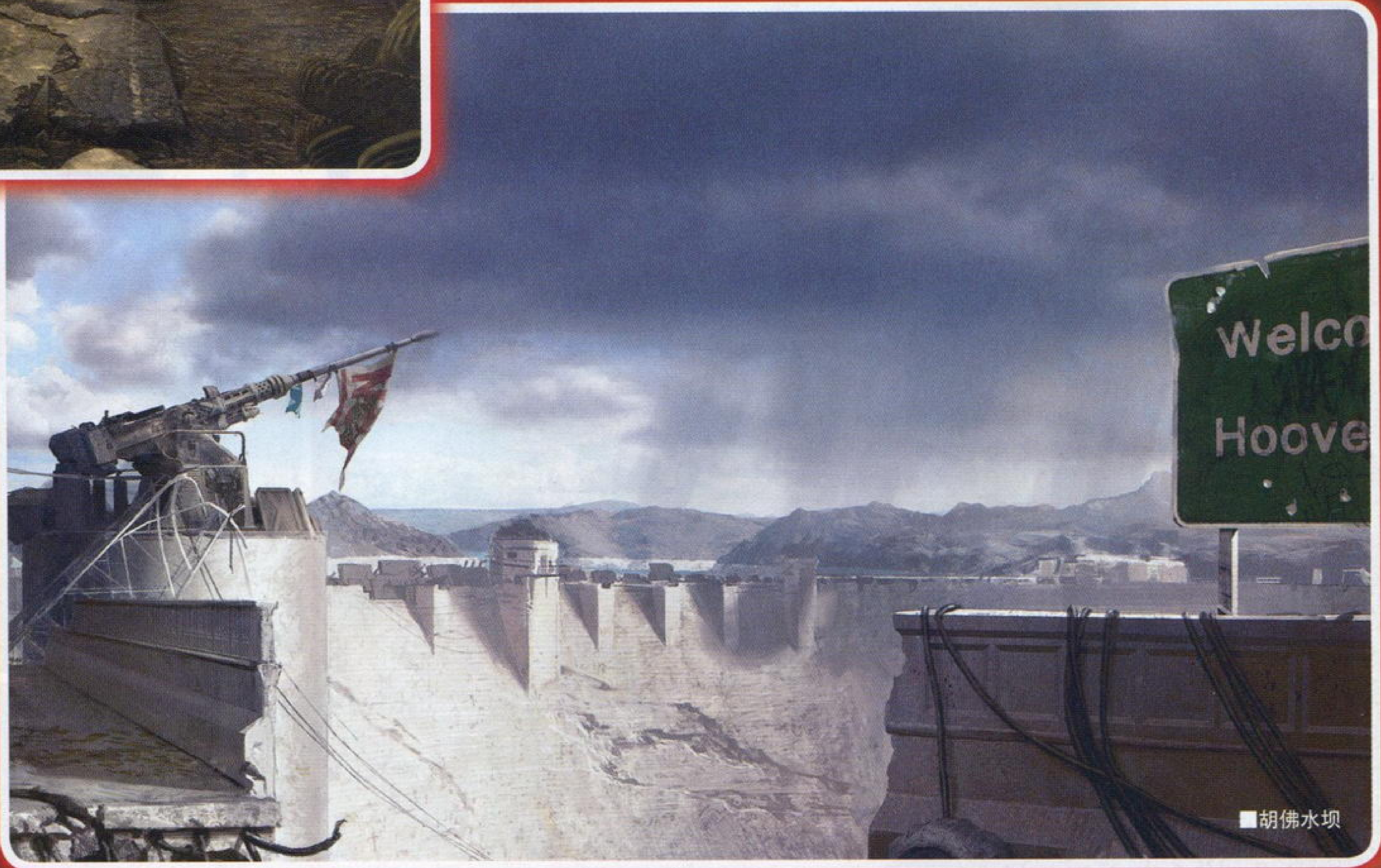
本作的故事发生的时间是《辐射3》故事发生的三年后，大浩劫（2077年）的203年后。在2280年的美国内华达州拉斯维加斯和位于加利福尼亚州的莫哈韦沙漠，核战浩劫之后的世界被称为废土，整个世界再现了真是世界二十世纪五六十年代的艺术风格，加上各种科幻的元素，创建出的一个核战后的荒蛮世界。而维加斯与系列其他作品中的城市稍显不同，维加斯没有直接被核弹攻击，因此城市中仍旧建筑物成群，里面生活的人们因核辐射而引起的变异也相对较少。对于资源贫瘠一片荒败的世界来说，夜晚的美丽霓虹灯显得过于靓丽，而整个城市也被三大派系分区占领，包括试图控制胡佛水坝的新加利福尼亚组织（NCR）、奴隶团伙凯撒军团（Caesar's Legion）和新维加斯（New Vegas）。既然是维加斯，那么各种各样的赌场自然是最惹眼的地方，目前公开了六大赌场，包括幸运38（Lucky 38）、脱衣舞俱乐部（The Strip）、俄摩拉城（Gomorrah）、21号避难所（Vault 21）、终极奢华馆（The Ultra-Luxe）和巅峰馆（The Tops），每个赌场都有他们自己的规矩，在不同的赌场内玩家都会有不同的赌博经历。另外，因为有三大派系，因此流通的货币也有三种，除了在历代作品中都作为通用货币的瓶盖外，还有硬币和NCR美元。轮盘、黑杰克、德州扑克等等熟知的赌博游戏自然会尽数出现在游戏中，另外，还有一种黑曜石原创的赌博游戏Caravan（大篷车）。

游戏的主角并不像系列前作那样是一个从小在避难所长大的居民，而是一个送件人（Courier）。游戏开始之后，主角在派送特殊的包裹时，被不知名的攻击者开枪命中头部，之后，这个袭击者带着包裹离去。一个拥有牛仔人格的机器人维克多（Victor）发现了倒在新维加斯郊区的主角，并把他送到了一个名为Doc Mitchell的看护者那里，在Mitchell的治疗下，主角的身体恢复了（这时玩家可以创建属于自己的角色），之后他便开始了废土上的探险，调查追踪刺杀者，试图巡回丢失的包裹。



■新的角色，新的地图，新的开始。




■胡佛水坝

新作使用《辐射3》的基本系统，同时也增加了很多新的元素和进化点。玩家可以在主视角和第三人称视角之间自由切换，甚至还可以调到第三人称俯视角满足一下你的怀旧情节；避难所辅助射击系统V.A.T.S.在即时的射击系统中起到非常巧妙的作用，可以让玩家感受到角色扮演游戏运筹帷幄的战斗感觉；经典的S.P.E.C.I.A.L.人物属性、技能点数和天赋系统全部继承。因为黑曜石得到了Bethesda已经做好了的现成的游戏引擎，那么他们就可以将更多的经历投入到提高游戏乐趣和增加各种有趣的新要素上面了，加上系列前作的制作经验，一定会给所有《辐射》FANS一款满意的作品。

S.P.E.C.I.A.L.系统

角色基本属性“SPECIAL系统”是Strength（力量）、Perception（感知）、Endurance（耐力）、Charisma（魅力）、Intelligence（智力）、Agility（灵敏）和Luck（运气）七项基本属性的首字母缩写组合，玩家可以自行分配有限的点数，每项能力最高为10，最小为1（不包括游戏流程中通过特殊手段增加的几点），所以每个角色都不可能是全才，通过不同的分配，可以作一个各项都平均的角色，也可以作一个一方面特别突出的专业型天才。而人物基本属性值与角色的初始技能点数和将来可以选择得到的天赋有着直接的关系。总体来说，就是牵一发而动全身，对于以高自由度为特色的“《辐射》系列”，基本属性将影响到你的整个游戏过程。智力和魅力高的话，与人交涉方面的技能就更强，很多事情都可以非暴力解决；与战斗相关的力量、感知、灵敏等数值高的话，战斗中就有更大的优势，所向披靡；而幸运值高的话，会有更大的几率发动致命一击，而以赌城为主题的本作，关系到赌博的幸运（Lucky）将在本作中有着更加重要的地位。另外，对于低于一般智力水平的主角，游戏还会有一种不同的对话选项，这就和《辐射》初代智力为“1”的主角会有各种听不懂别人的话也无法回答的“Dumb”（愚蠢）反映相似，不过新作中的“愚笨”主角并不是完全听不懂别人在说什么，只是稍稍显得有那么一点点儿傻呵呵的，引来的并不全是消极的结果，有时候甚至会带来好运。



■S.P.E.C.I.A.L.系统，针对不同属性的各个数值都有一个绘声绘色的描述名词。



名声和对话的关系

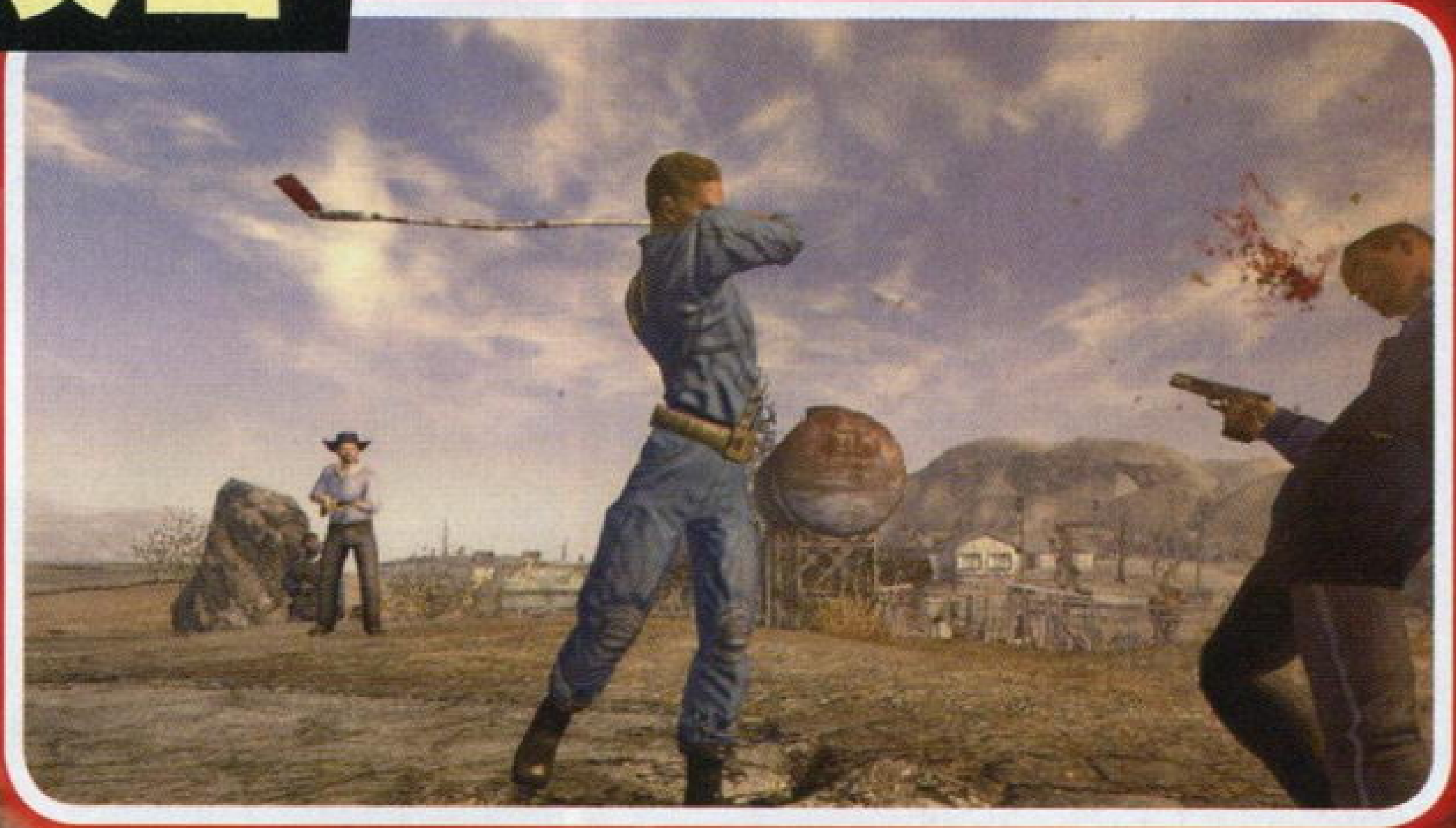
《辐射3》中有一个因果报应系统（Karma），而没有系列前作的名声系统（Reputation），而新作中名声系统将回归，并与Karma同时存在，玩家的各种行动选择直接影响角色的名声，对于不同派系来说，不同的名声会影响NPC对待玩家的态度和方法，三大派系会视你为同党或敌人。名声加上Karma，便能反映在游戏世界中“选择与结果”的冲击力。

可选的对话条目直接由技能、名声和Karma三项同时决定。《辐射3》中，在一些需要“说服”对方的对话中，会有说服成功的几率直接显示在对话后面，通过S/L大法可以最终达到说服的目的，而《新维加斯》中则会在对话选择上做出更多的努力，你的技能等级直接决定说服的成功或失败，而不再是更高或更低的“几率”，成功和失败之后还会有不同的支线对话和剧情。

V.A.T.S.和全新的近身攻击

避难所辅助射击系统（The Vault-Tec Assisted Targeting System，简称V.A.T.S.）允许玩家将即时的射击游戏暂停下来，选择消耗行动点数（AP）对敌人的特殊部位进行进攻，攻击敌人身体的不同部位就是战术的关键所在。

新作中还加入了不同近战武器在V.A.T.S.中的特殊攻击动作，比如使用一支高尔夫球棒（9-Iron）进入V.A.T.S.时会出现“Fore”这个特殊攻击的选项，用球棒猛击敌人的头部让他倒在地上，这时你就可以尽情攻击他了。而带刺的拳套则可以发动上勾拳，照着敌人的肚子……嗷……



▲使用高尔夫球棒发动特殊近身攻击动作。



◀发动避难所辅助射击系统时游戏暂停，玩家可以选择敌人身体部位展开有针对性的进攻。

全新系统——武器改装

《辐射 3》中通过寻找武器设计图纸和相应的物品来进行武器创造的系统会出现在《新维加斯》中，此外，新作还允许对现有武器进行改装，绝大多数武器都有至少一种的改装配件，比如加装瞄准镜、增加武器射速和变更弹夹容量等，每次改装还会改变武器的外形，玩家可以通过购买取得配件，也可以在废土之上找到一些。

“《辐射》系列”经典的武器长矛(Spear)也回归了，玩家同样可以投掷长矛，在V.A.T.S.中瞄准敌人的头部，命中的话就将敌人的脑袋钉在附近的墙壁上。





■改装武器，加装瞄准镜扩大弹夹容量等，都会直接在武器外形上显示出来。

同伴控制

《辐射 3》中可以带一个同伴（加一只狗）共同冒险，但是可选的战术并不多，而且需要和同伴对话才能制定他的最基本战术（近战还是远程）以及和自己保持的距离（跟紧点儿和离远点儿），交换道具之类的也是在对话中选择。新作则增加了一个全新的“同伴控制环”(Companion Wheel)，可以在游戏中随时打开，变更同伴的战术和行动规律，以及使用道具等命令，这让本作的战斗系统更加完善。





限定版

PS3、X360和PC版《辐射 新维加斯》都有相同的限定版，除了一张游戏光盘外，还有以下物品：

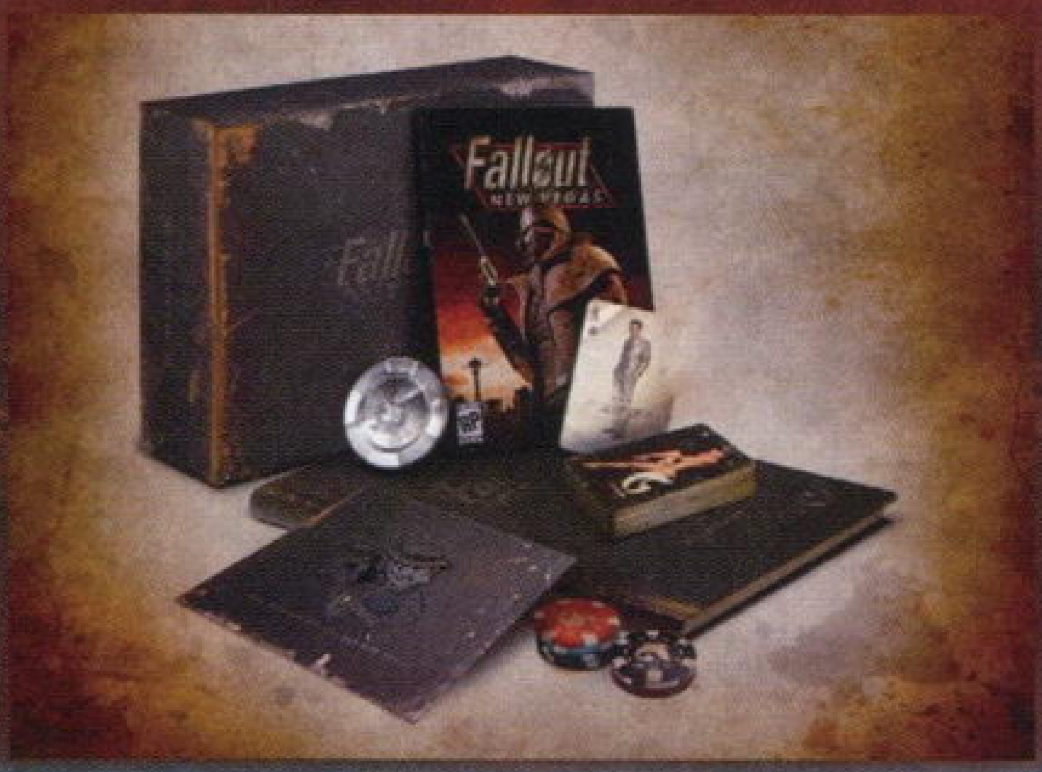
■“Lucky 7”筹码，总共7个，代表可以从维加斯赌场和莫哈韦沙漠找到的那些赌博用筹码。

■一套游戏主题扑克，每张扑克上面都有在游戏中会遇到的角色或派系的肖像图画。

■最高级的“Lucky 38”白金筹码。

■硬皮包装的绘本小说《All Roads》，讲述游戏中的一些角色的故事。

■收录《辐射 新维加斯》制作花絮的DVD。



核心模式



很多玩家反映《辐射 3》的游戏难度稍低，而新作将加入一个核心模式(Hardcore Mode)，让玩家真正感受一下在废土上生存的紧迫感。游戏的整体难度大大增加，要求玩家设定更多有效的战术，对各种更贫瘠的资源合理分配。核心模式中增加游戏难度的特征为：

■普通模式下都是瞬间回血，也就是使用回复药品后生命值立刻回复，而核心模式中使用加血道具后，生命会随着时间慢慢回复。这就要求玩家更小心站位，思量使用药品的时机。

■玩家的肢体都会因为受到累计伤害较高而“残废”，使用回复剂就可以治疗肢体。但是核心模式中，则需要较高的医疗技能点数和回复道具(Doctor's Bag，这也是《辐射 3》中缺失的系列前作经典道具)。

■游戏中的角色都有负重上限，大部分道具都有重量这一属性，超过负重上限就会导致移动变慢甚至无法移动。普通模式中，成百上千的各种弹药是没有重量的，而核心模式中它们也将拥有重量，这就让玩家很难携带更多的弹药，像迷你核弹这种弹药肯定重量了得。

■需要摄取足够的水维持生命，避免脱水死亡。

■需要摄取足够的食物并保持睡眠才能避免饿死和睡眠不足导致的能力下降。

文 S.K. 美编 木仙



SONIC COLORS

索尼克 色彩缤纷	SEGA		动作
多机种	ソニック カラーズ		日版
	预定2010年冬季发售	未定	未定
	对应主机为NDS及WII		

“《索尼克》系列”一直是SEGA的当家大作之一，在本次E3展会上SEGA公布了该系列的最新作——《索尼克 色彩缤纷》的相关情报。游戏分为NDS和WII两个版本在今年冬季发售，两个版本除了世界观一样外，画面和游戏内容都各有一些细微的差别，本次前线就为大家介绍本作在展会上所公布的新情报。



▶本作的主角还是我们熟悉的索尼克。

新要素“色彩力量”

本作的舞台设计在巨大的宇宙游乐园里，玩家要控制系列的主角索尼克在巨大的游戏场景中进行冒险。在关卡中存在不少被宇宙人抓走的外星生物ウィスプ（小精灵），小精灵拥有变成其他物体的特殊能力，如果能把小精灵从宇宙人手中救出，索尼克可以和小精灵互相配合，使用新的技能打通前进的道路。



▶在本作中新登场的伙伴小精灵。

游戏的玩法

从官方目前公布的情报看，小精灵拥有一种叫做“色彩力量”的特殊能力，能使索尼克变成其他物体打开道路。SEGA目前只公布了变成钻头潜入地下和变成激光在墙壁上反射两种能力。借助这些能力，玩家可以尝试之前作品中所没有的玩法。从官网的题头图能发现本作有很多不同的小精灵，究竟这些小精灵有什么有趣的能力，只有等游戏实际发售才能知道了。



■索尼克运用新能力“激光变身”前进

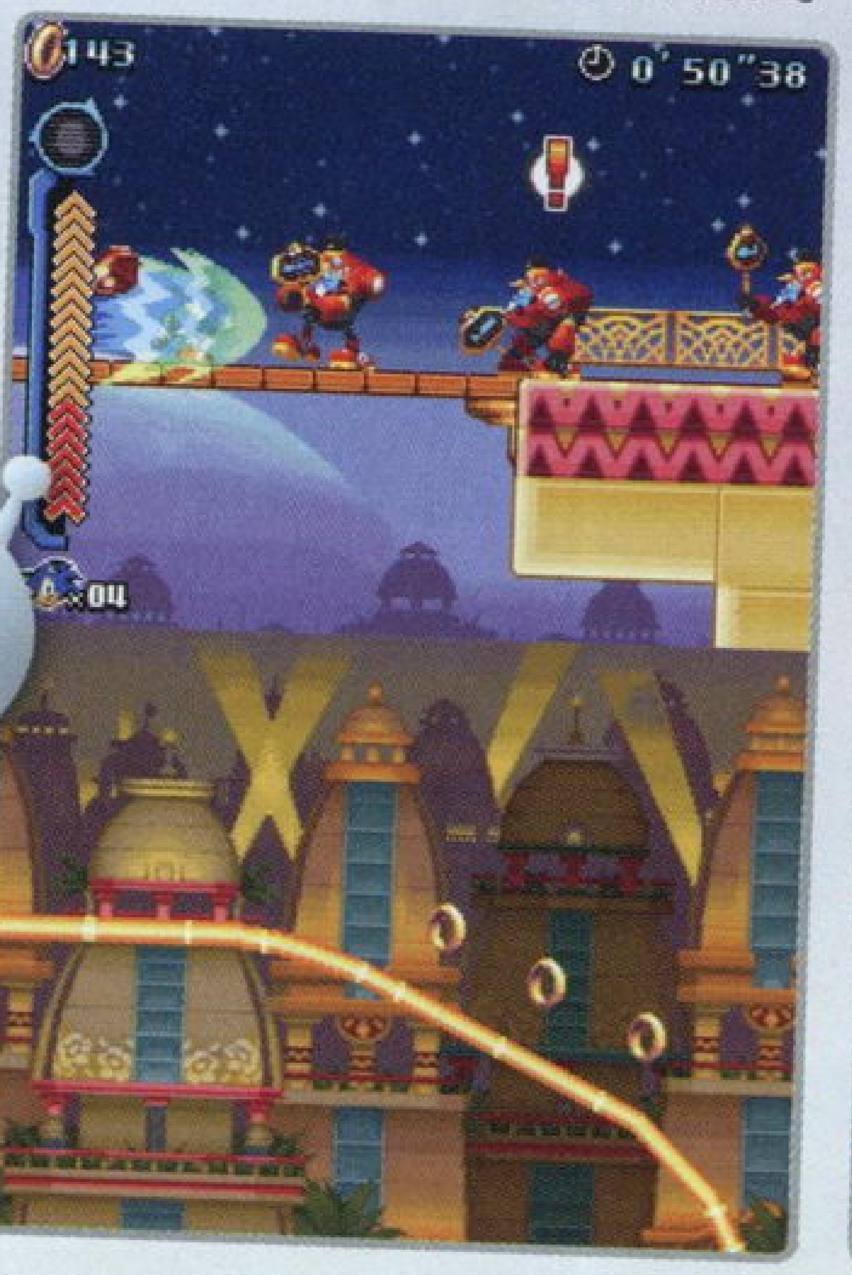
两个版本的区别

WII版 两个版本的最大不同点莫过于游戏画面，WII版以3D视角为主，画面风格和玩法都与近几年发售的系列作品类似，游戏的部分场景会在2D和3D画面中互相切换，争取最大程度满足玩家的视听感受。



▲ WII版以3D手段描绘出本作的舞台，可以看出游戏的场景非常庞大。

NDS版 和WII版相反，NDS版是上下两个画面一起使用的俯视风格，而游戏玩法自然也变成传统的横版过关游戏，虽然画面让人有一种怀旧的感觉，但角色动作和视听效果则凝结了现代氛围的作风。



▲上下屏分别显示场景的上下部分。



▲利用一些机关可以让索尼克到达上屏中的场景。

©2010 Nintendo

杀戮的盛宴 现在开始！

近几年掌机上强调联机的游戏显然已经成为了市场的主流，因此有实力的大厂商都纷纷推出类似的原创品牌，希望在庞大的用户群中分一瓢羹。本次为大家介绍的是 Square Enix 在本月初才公布的一款原创作品，游戏无论是世界观还是人设都走的黑暗路线，至于玩法则围绕与主标题呼应的“核石”展开，光从游戏画面上看更像是“欧美风的怪物猎人”。

文 晴天 美编 NINA



核石之王	Square Enix		动作
PSP	ロード オブ アルカナ		日版
	预定2010年10月14日发售	1~4人	价格未定
	无对应周边		对应玩家年龄未定

玩家的使命

我们所处的是一个被“核石”力量保护的世界赫罗丁（ホロディン），不过正是因为核石拥有超越一切的力量，所以隐藏在世界中的黑暗势力也开始密谋夺取它的力量。第一次进入世界时，玩家就被赋予了“猎人”的使命，与各种奇形怪状的怪物战斗不仅仅是为了生存，也是在为正义的人们赢得更多的主动权，只有尽可能地削弱黑暗力量，核石才能得到确实的保护，继续维持整个世界的和平。

创建人物

和同类游戏一样，玩家可以自定义角色的外貌、声音等特征，打造更具个性的独有角色。而从目前公布的“人物创建画面”来看，Square Enix 充分发挥了其美术团队的优势，风格迥异的角色在第一时间就能牢牢抓住玩家的眼球。





▲男女角色的创建界面。

©2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

神兵利器

目前官方只公布了两种可在游戏中使用的武器：片手剑和双手剑。片头剑在攻击速度上有明显的优势，而且能够同时装备盾牌减少自身受到的伤害，非常适合新玩家选用；双手剑攻击范围广，但却有攻击速度慢的致命缺点，如果被动作灵活的敌人缠上会非常麻烦，最大的好处是一次性能对敌人造成更大的伤害。

双手剑



片手剑



护身法宝

游戏中的防具不仅仅是增加玩家的能力，在某些程度上也是让人炫耀的一种资本。目前已知游戏中的防具分为头、身体、手腕三个部分，同时玩家还能装备一个饰品。



男性装备

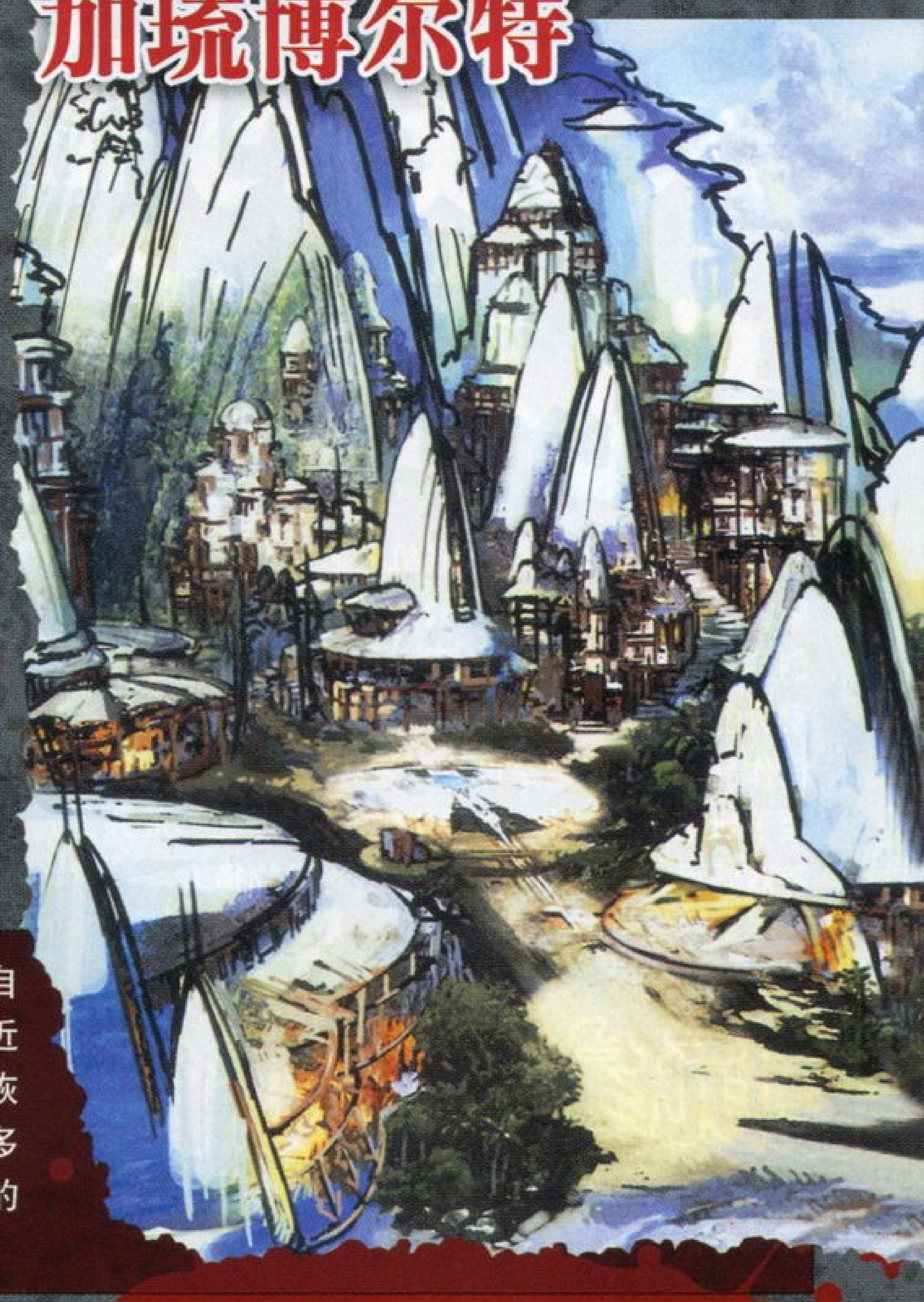


女性装备



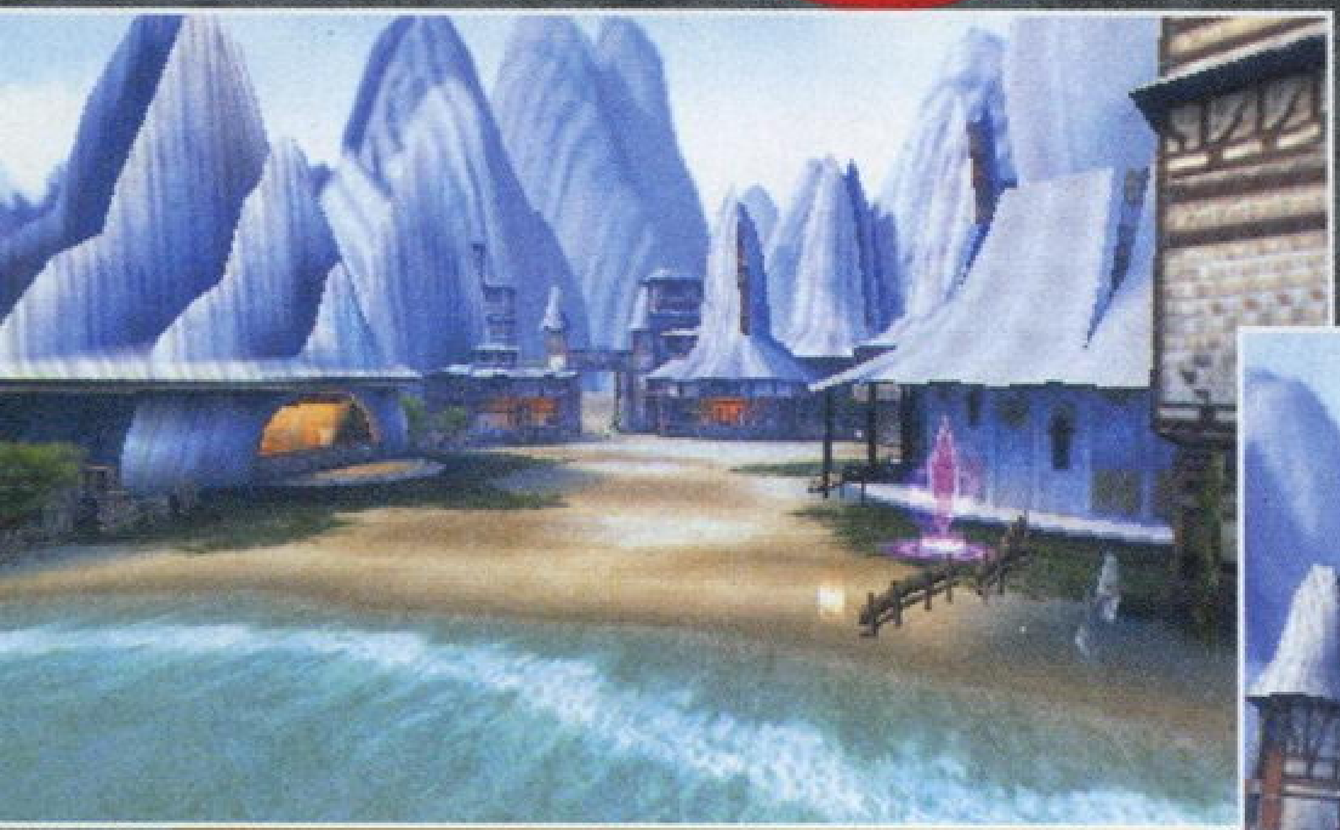
▶更换装备的界面非常简洁，是不是存在“套装”的能力加成现在还不得而知。

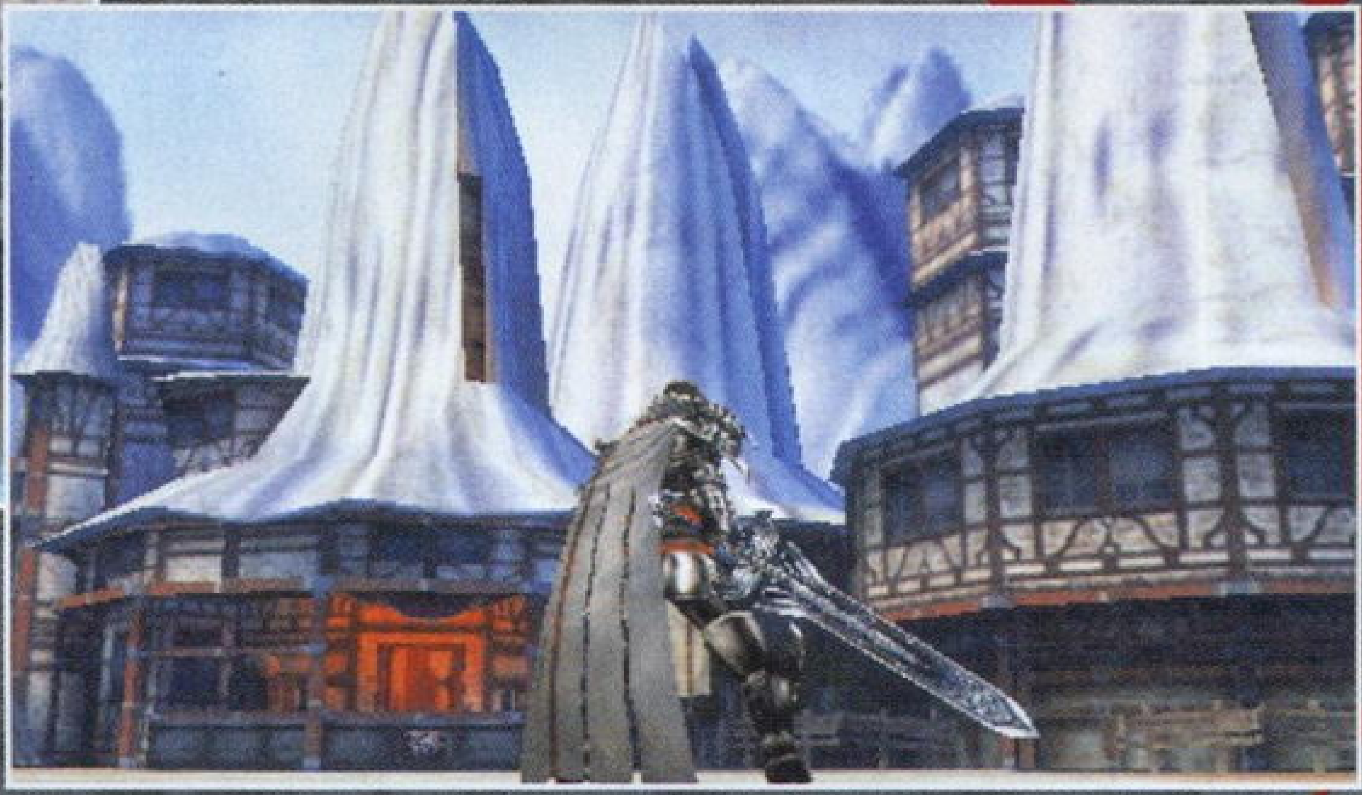
加琉博尔特



冒险的据点

位于大陆沿海的村庄，拥有得天独厚的自然条件和悠久历史。原本工商业发达，但最近却在周边出现了大量的凶恶怪物，最后为了恢复村庄以往的繁荣景象，管理者建造起了众多为猎人服务的配套设施，很快便吸引了大量的猎人聚集在此。





▲宁静的海滩边有类似传送石的物体。

▶村庄建筑的最大特色就是刻意吊高的屋顶，远看上去就像连绵不断的山峰一样。



锻冶屋

把消灭怪物获得素材交给管理员就能消耗一定的金钱打造出更实用的装备。

道具店

提供冒险时必要的回复和辅助物品，部分商品需要玩家收集特定的素材进行合成才会开始贩卖。

仓库

由于玩家自身能携带的道具数量有限，所以考虑将素材和一些非必须的物品放在这里也很安全。

玩家工会

接受难度不一的讨伐任务，完成后可提升玩家的任务等级。

工会大厅

联机游戏的重要场所，玩家可以在这里找到志同道合的伙伴，一起完成更有挑战性的任务。



特色鲜明的广阔场景

介绍完后勤设施后，我们也是时候了解江湖的险恶了。游戏中冒险的场景被分成了很多小的区域，玩家可以根据需要在它们之间切换，以发现新的敌人或收集素材的地点。除了以下介绍的两个场景，实际游戏中还有更多的地方等待着你的到访，而且将场景的所有区域都跑一遍似乎还会有特别的奖励，这难道就是所谓的“地图完成率”吗？



▲消灭怪物可获得素材强化装备，而把多余的卖掉则是资金的主要来源。



▶让人熟悉不过的采集点。虽然地图上会明显的标识出来，但移动时还是要记得多确认身边的情况。

炎之洞穴

流淌着岩浆，如炼狱一般的场景。高温的环境几乎很难让人呆上较长的时间，不过舍得冒险的话，说不定能发现珍稀的矿石。

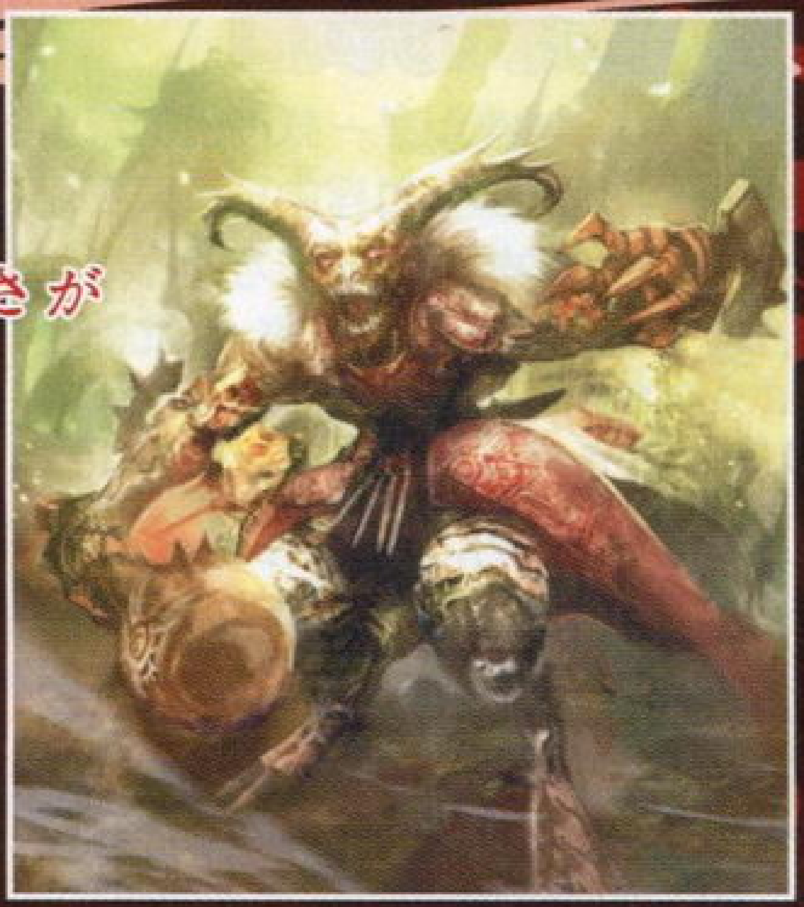




凶残的怪物

作为各种任务的目标，怪物们在游戏中的命运肯定是最悲惨的，每天就要被人虐上几百次……除了平时在场景中徘徊的杂兵外，偶尔玩家也会遇到实力高出自己数倍的大型怪物，而这个时候建议大家“走为上计”，待集结好伙伴后再来讨伐。这样做对所有人都是件有益的事情，共同分享丰厚的胜利果实最重要。最后再提醒大家一句，本作中负责怪物设定的画师都有不小来头哦。

散兵游勇



哥布林战士 画师：轮くすさが

玩家最先遇到的初级杂兵，标志性的武器是木棒。



米诺陶洛斯 画师：仙田聪

神话中的牛头战士，手中巨大的斧头看起来很有杀伤力。



骷髅剑士 画师：藤坂公彦

从死亡之地苏醒的亡灵，就算你肉体已经消失还是会继续战斗下去。

大型怪物





炎神阿古尼 画师：天野喜孝

全身被火焰包围的神灵，最常用的攻击方式是团起身体滚动和挥动手臂。构成其身体的岩石是打造强力装备的必要素材，据说它能让持有者获得自由操纵火焰的能力。





龙神巴哈姆特

画师：皆叶英夫

拥有“龙王”的美誉，全身被如钢铁般坚硬的鳞片覆盖，比较常用的攻击方式是从半空中下压的体技。传说中它的鳞片能够反弹所有魔法，是让所有人梦寐以求的究级素材之一。

简单明快的战斗

游戏的战斗比较特别，虽然是在开放的场景中直接进行，但是当敌我双方接触后会在周围展开一个“战斗区域”，而玩家如果靠近边缘的红色区域一定时间则能脱离战斗。正式进入战斗后，玩家首先需要注意画面右下角的图标来选择适当的行动方式，它们分别对应□、△、×、○四个按键。



▲必要时脱离战斗也能大大减少无谓的消耗。



◀根据玩家接触敌人的位置会对双方的初始状态造成影响。





沙漠庭院

沙漠中惟一让人感到安慰的绿洲。庭院的残垣断壁似乎述说着多年前让人不堪回首的历史，在这里会发现意外的宝藏吗？



□：普通攻击。随着玩家武器熟练度的增加，能派生出更多的连续攻击方式。
△：技能攻击。同样是根据玩家的武器熟练度逐渐领悟。
○：魔法攻击。消费画面左下角的魔力槽发动效果各异的魔法。
×：防御，配合摇杆的不同方向可发动闪避。

终结技

在战斗中按下L键可以锁定需要攻击的怪物，而满足特定的条件后会直接发动威力巨大的终结技。



▲当画面中出现“FINISH BLOW”的提示后，按下提示的按键即可发动终结技。



▶极度血腥暴力的演出效果。

终极魔法

游戏中玩家并不只是一味地消灭怪物，而是可以通过一些特定的方式与它们建立契约。之后在战斗中召唤出它们即可发动终极魔法，威力会根据当前队伍中同伴的能力总和来决定。



▲召唤时会出现怪物对应的卡片。



▶巴哈姆特标志性的攻击方式，拥有破坏一切的威力。

本次短波特别收录了三款强调对战乐趣的游戏，希望在漫长的暑假中和好友交流感情的玩家不妨多多关注一下。另外以人气动画为卖点的《轻音 放学后的演唱会》最近也放出了新的情报，除了传统的音乐演奏模式外，游戏中还特别设计了很多贴合人物性格的迷你游戏，相信只要是对动画有爱的玩家都会等着第一时间出手吧！



PSN与XBLA为很多才华横溢的游戏设计师与小型工作室提供了出人头地的舞台，著名华人制作人陈星汉就是PSN塑造出来的明星。今年E3展陈星汉公布了自己的最新作《旅途》，这是他又一次向大自然膜拜的心灵之旅。



紧急速报

PS3《龙士传说 三位一体 零》近日公开了战斗系统更多的细节。玩家除了能在战斗中随时切换操作的角色外，在恰当的时机切换角色还可发动连携攻击和组合技，并通过累积特殊的计量槽使用威力更加强大的终结技，对敌人造成毁灭性的打击。另外游戏中不同的关卡会根据玩家所使用的能力改变攻略的路线，例如玩家破坏墙壁或使用冰冻魔法冻结水面会发现新的道路等，大大丰富了关卡的收集要素和重复挑战的价值。

多机种 对蓝色小刺猬情有独钟的玩家们在今年冬季又能玩到“《索尼克》系列”的最新作《索尼克 色彩缤纷》了。游戏将会同时在Wii和NDS上推出，其中Wii版采用3D画面来讲述索尼克在游乐园中经历的冒险，NDS版则是传统的2D卷轴过关。副标题“色彩缤纷”在游戏中其实是指代索尼克新的变身能力，在满足特定的条件后，索尼克可以变成激光射线在场景中高速移动，部分情况还会用到反射等原理，而钻头形态具有很强的破坏性，能发现正常情况下无法找到的新道路。

PSP 即将发售的《初音未来 女歌手计划 2nd》中会追加全新的“Extreme难度”，绝对能够满足在前作中意犹未尽的玩家。前作中颇受好评的“自定义房间”不再只是初音独享，游戏中所有出现的角色都会有自己的房间，而玩家则可以通过布置房间或利用联机功能互相拜访触发特殊事件。当然整个过程中不能对角色直接进行操作这点还是让人有些遗憾。

轻音 放学后的演唱会

PSP	けいおん！放課後ライブ!!	
音乐	日版	SEGA
预定2010年9月30日发售		

要说《轻音》是目前人气最旺的动画新番，恐怕也一点不过分。在SEGA的协助下，这部以“萌”与“音乐”为卖点的动画成功获得游戏化，目前已经确定发售日为9月30日。游戏推出的同时还将有包括PSP配件在内的各种周边随之上市，“轻音迷”请从现在就开始做好准备吧！ [文：九兵卫]



音乐的节拍


▲玩家的演奏满足一定条件，轻音部成员便会“情绪上升”，此时画面会给出特写。

本作以是一款传统的音乐游戏，演奏过程中玩家只要根据节拍输入屏幕下方的音符即可。由于是乐队演奏，因此即便是同一首歌，不同的成员使用不同的乐器所演奏的内容也是不一样的，可玩性很高。

目前官方已确认游戏可以通过无线联机支持5名玩家同时游戏，届时拉上朋友组建一支自己的“乐队”想必也是非常有趣的哦！


◀不同成员间的演奏会有一定变化。

收集道具与服装

以不同的评价完成歌曲的演奏，玩家还能获得各种道具的奖励，每个角色的特殊服装、装饰品以及各种小道具都可以通过这种方法来进行收集。完成收集后，玩家便可以给根据自己的喜好给各个角色搭配服装与饰品，充分体现个性的魅力！



▲完成曲目时的评价越高，就越能得到稀有的道具奖励。


▲收集到的服装可以随意在游戏中更换。

多彩的舞台

虽然本作收录的具体曲目还未公开，但从目前已有的情报来看，游戏应该会囊括动画中的大部分曲目，包括《ふわふわ时间》以及两季的全部OP和ED等等，目前FANS更期待的是本作是否会加入原创新歌；另一方面，游戏中演奏的舞台也非常华丽，不仅包括部室、礼堂以及海边这些原作中的场景，还有全新的梦幻舞台在等着玩家，例如下图中写着巨大“AZUSA（梓）”字样的特别舞台。


▲舞台背后写着巨大的“AZUSA（梓）”，难道这是梓喵的专用舞台？（笑）


▲该场景中笔简让人想到那首非常好听的《毛笔～圆珠笔～（ふでペン ～ボールペン～）》。

轻音部的日常

在官方最新公布的游戏画面中，Q版的轻音部成员集体登场！这些可爱的形象将出现在本作的菜单画面中，虽然玩家无法亲自控制这些角色，但不同的场景内，轻音部的成员会随性地进行自由活动。经常观察轻音部的日常，玩家就能发现很多让人忍俊不禁的故事！不仅仅是观察，玩家还可以将道具作为礼物送给这些角色，与她们进行各种有趣的互动，满足一定的条件，轻音部的成员之间也会触发特殊事件。


▲海边的场景可以看到轻音部员的泳装造型哦！


■到了晚上，小唯就会呼呼大睡。



▲将礼物送给成员，她们会有不同的反应。



▲得到了响板，小唯要求梓喵和她一起敲打。

轻音部，放学后不见不散！

电脑战机 强势出击

[文：晴天]

X360 ■电脑战机バーチャロン フォース
动作射击 ■日版 ■SEGA
预定 2010 年内发售

本作是移植自 2001 年便在街机上大放异彩的“《电脑战机》系列”。和大多数街机转战家用机平台的游戏相同，游戏除了保留街机版的全部内容，并通过 Xbox LIVE完善的网络环境构筑新的对战平台外，更吸引家用机玩家的自然是内容充实的单机模式。甚至在玩法上也比目前最新的街机版“有过之而无不及”。

更完善的网络模式



因为游戏支持 Xbox LIVE的强大网络，所以通过网络联机的方式，玩家不但能够体验到街机版原汁原味的“2对2组队战”，最大支持4人的对战和协作模式也允许玩家和好友一同挑战更高难度的任务，场面的华丽程度得到大幅提升。

◀ 想体验更多玩家参与的战斗就不能错过家用机版。

▶网络模式中加入了全新的“队长战”，只要率先击破对手的队长单位就能获得胜利。





◀ 如果你只拥有一台主机也不用担心，连接四个手柄就能享受到分屏战斗的乐趣。

单机任务模式



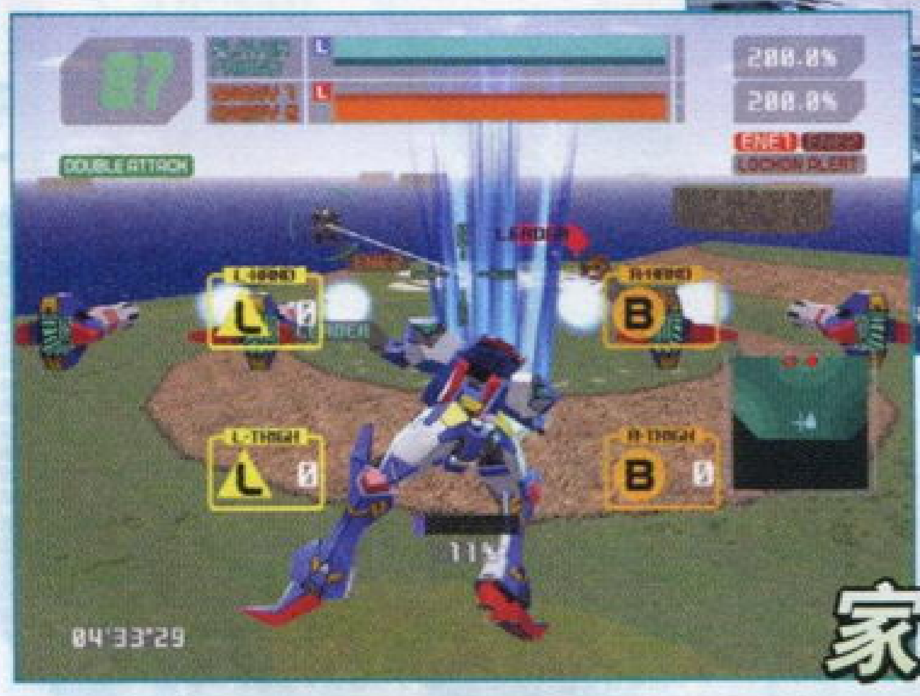
■为了方便玩家确认当前目标，任务全程都有语音和画面提示。

和街机版强调“对战”的主题不同，任务模式会要求玩家在限定时间内完成一些特殊的目标，最后根据完成情况获得数量不等的奖励。另外该模式还收录了系列至今为止最庞大的机体数量，总计91台，光是想收集齐所有的机体估计就得花上不少的时间。在街机版中就已经相当完善的“僚机AI育成系统”同样会在家用机版中登场，通过选择不同的成长和战术倾向，即便是没有好友协同作战，僚机的表现也一定不会让玩家失望。



▶僚机在战斗中会起到相当重要的作用，所以如何培养对玩家来说也是个不小的挑战。





◀战斗时玩家可以利用身上四个不同部位的武器进行攻击，充满了尝试与组合的乐趣。

家用机上的机甲对决

龙珠 黑暗对决

[文：脆薯条]

龙珠的热血格斗再临

PSP ■ドラゴンボール タッグバーサス
动作 ■日版 ■NBGI
预定 2010 年 9 月 30 日发售

继次世代主机版的《龙珠》之后，本次NBGI 把目光投向了掌机平台。这款《龙珠》支持4人对战，包含的作品阵容也格外强劲，登场的角色多达70位，各位比较熟悉的大反派人造人19号、人造人20号，以及弗利沙等等将悉数登场。全新的系统也将充分体现出4人同时对战的乐趣。



额外追击

将敌人打飞时可以进行追击，这是游戏的精髓所在。而本作中的追击系统支持两人同时追击，这样效果会大幅强化，给予敌人巨大的伤害。



▲额外攻击还能从空中“击落”对手，随后继续施展连续技。



■当同伴倒下时马上使用仙豆即可让他复活。

仙豆

我想玩家以前有玩过《热血格斗》的话就会非常熟悉，仙豆在开战时只有1个，而且是两个人共用的。仙豆不仅仅可以回复HP，在玩家或NPC被击倒时还能帮助你迅速复活重返战场。所以当干掉一个敌人后千万不能掉以轻心，说不定敌人马上就会使用仙豆复活。

强化攻击

由于本作支持4人同时对战，所以游戏中新增加了一种攻击方式用于同时对付2人。强化攻击的速度虽然慢，但范围极大，对前方135度的范围内都有攻击判定。而且一旦中招的话立刻进入硬直状态。



■强化攻击在战斗中往往是反败为胜的关键。

作战指令

类似于《传说》系列”中的作战命令，作战一共分为“集中”与“分散”两种。下达“集中”指令后，NPC就会跟着玩家一起行动，在玩家连招完毕后NPC还会自动进行追击以填补间隙；而“分散”指令就是要让NPC1对1单独作战，同时也方便玩家与敌人进行1对1单挑。



▶同时攻击的威力巨大，而且一下子就能踢飞对手。



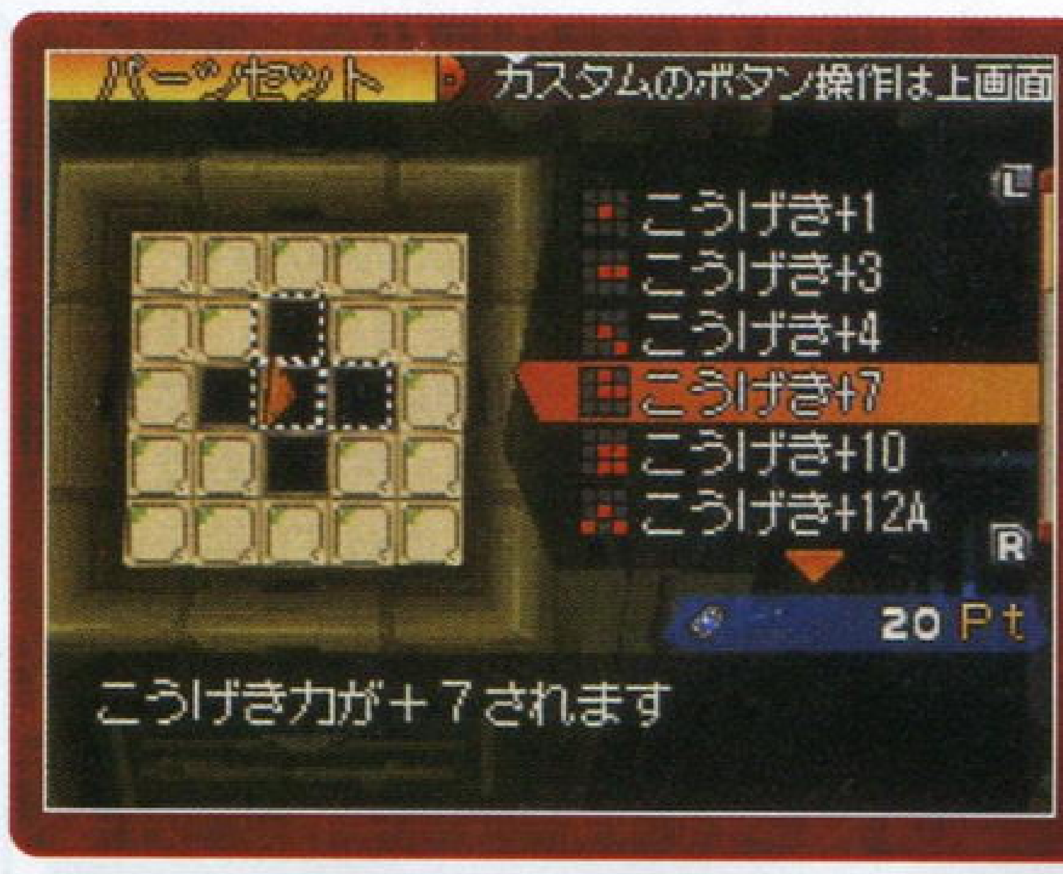
◀ 1对1单挑，胜负取决于玩家的个人技术以及角色的强弱。

天空机器人 形态多变 乐趣无穷

NDS ■ソラロボ
动作角色扮演 ■日版 ■NBGI
预定 2010 年内发售

作为 CyberConnect2 创社 15 周年的纪念作品，游戏公布之初就以华丽的制作阵容，兽人与机械的特色设定吸引了不少玩家的眼球，而发挥NDS极限画面表现机能的噱头更是让人对游戏的实际表现充满期待。继上次公布了主要角色和游戏方式后，这次的短波将为大家解析游戏系统上的创新之处，因为要让我们的主人公变得强大就全靠它们了。

强化机器人



游戏中要提升机器人的能力需要使用到各种芯片，而在装载芯片前玩家需要消耗特定的点数激活嵌入芯片的位置，然后再将不同形状的芯片在5×5的方格中随意摆放。是照顾能力加成，还是强调嵌入更多的芯片，都需要玩家仔细考虑才行。

◀能力越强的芯片占据的格数越多。

自由变形的机体

游戏中主人公能够操作的机器人并非只有一种。随着剧情的推进获得新的机器人后，主人公与它们进行合体不但能使用一些特殊的攻击方式，合理利用机器人的变形功能还能衍生出很多新的战术和解谜方法。

新机器人 ダバーカMK2

初始形态下能够使用强力的投技，只要尽量和敌人保持距离就能获得进攻上的优势。



■手臂能够自由伸缩的形态，可抓住远处的敌人或特殊目标。



■重视防御力的形态，双臂盾牌形状的防护罩能够大大减轻自身受到的伤害。



■强调速度的形态，能够快速在场景中移动，以回避敌人的追踪型攻击。

无线联机模式

进入游戏的无线联机模式可以下载新的任务或参加"竞速比赛"获得各种奖品。下载任务目前官方还没有给出具体的发布时间，主要的内容则是解决主线流程中的一些疑点，或让玩家对某个角色拥有更深的了解；"竞速比赛"最大支持 4 人同时进行游戏，玩法有点类似《马里奥赛车》，整个过程中玩家可以使用场景中的道具或机器人本身的能力对对手进行干扰，最终获得优胜的玩家可以在主线流程中使用特殊的稀有奖品。

［文：晴天］



▲下载任务中会有很多隐藏情节，便于玩家了解各角色间更深层的关系。



◀要参加"竞速比赛"首先需要在主线流程中获得不同机体对应的"飞行芯片"。

屠杀之心EXA

［文：奈落］

PSP ■カルネージハート エクサ ■日版
动作角色 ■ARTDINK ■预定2010年10月28日发售

ARTDINK出品的"《屠杀之心》系列"历来有着不少忠实的拥趸。在《屠杀之心》的世界中，机器人被叫做OverKill Engine，简称OKE。游戏区别于其他机器人模拟战略游戏的地方是：花在设计机器人行动上的时间和精力更长更多。

设计机器人的步骤

①OKE 的设计画面，首先是物理外形的设计，也就是说机体硬件的设计，为心爱的机器人设计各种装甲和武器。





②为机体设计徽标 LOGO，不但可以设计图案的细节，连贴在机体的哪个位置也能根据喜好设定。仔细看图的话便能发现，可供调整的细节非常丰富。

追加要素

在最新作中，设计OKE战斗思考的芯片加入了按键设定，从而在以往的自律型之外，又加入了操纵型机器人。不仅如此，游戏的网络模式还支持最大六人的联机模式。联机模式可以选择场地和胜利条件，甚至还能指定使用的芯片种类以及战斗规则等等。让玩家在自己创造的环境下自由自在的享受游戏。



▲系列的乐趣根源就是机器人的软件即芯片设定了。就像搭建积木一样，把各种芯片搭建在机体身上，让机体在战场上拥有更好的表现。

战斗解说

《屠杀之心EXA》的战斗采取敌我双方三对三的格局。在联机模式下可以允许一名玩家操纵一架机体，最大六人同时作战。根据自定义规则的不同，也可能由一名玩家同时担当一架以上机体，但不只能操纵一架，其他由 AI 控制。

操纵OKE



系列以往的作品在正式开战之后就不能再控制机器人了，玩家变成观众远远观看战斗。本作中增加了OKE操纵芯片，根据战场的形势玩家可以通过按键转变OKE的战术，从而达到操控OKE 的效果。

战场模式



本作中玩家可以自由在"战场模式"中战斗，在这里和众多地方的机体战斗获取战绩点数，再利用它购买部件和强化装甲，最后回到这里挑战更难的敌人。而且不仅仅是部件升级，就连本篇中无法出现的战斗场地也可以在商店里购入。

动画编辑模式

游戏中可以选择将战斗动画保存起来，再将保存的动画以各种方式编辑，系统提供了五种镜头角度以供选择，玩家可以最大程度地发挥想象编辑出属于自己的热血机器人对战物语！之后输出的画面可以选择三种质量，并保存在PSP 的记忆棒中。日后不仅可以随时用PSP 播放欣赏，更可以上传到专门的网站以供同好们相互赏玩学习。



新感觉的机器人对战



重铸经典，调查神秘UFO事件

幽浮

X360 ■X-COM
主视角射击 ■美版 ■2K Games
预定2011年发售

早在1990年代初，Microprose公司推出了一款PC的战略游戏《幽浮》，深受玩家喜爱，是战略游戏历史上的经典。后来Microprose关闭，《幽浮》这个商标辗转落入Take-Two之手。Take-Two旗下的2K Marin完成了《生化奇兵2》之后，紧接着开始制作崭新面貌的《幽浮》，这次不再是战略游戏，而是变成了FPS。

UFO 事件

游戏故事发生在假想的1950年代，那时的美国开始大面积发展城郊居住区，形成了洋楼、草坪与白色栅栏的典型居民区景致，同时阴谋论开始兴起，关于不明飞行物的报道引起民众的广泛关注。XCOM是一个秘密的政府部门，这个名字是“Extraterrestrial Combat”（外星作战单位）的缩写，专门负责调查UFO目击事件，他们长期秘密进行与外星人的战斗，拯救被抓走的平民，同时对外星人进行研究，并根据研究结果开发出强力武器。玩家扮演的就是XCOM的一个高级官员威廉·卡特。



▲整个小镇的居民已经被黑色粘性物形态的外星生命吞噬。

任务抉择

XCOM的总部位于一个外表平平无奇的飞机棚里，里面有几十个人专门负责接电话，而市民打来的UFO爆料电话就是玩家的任务之源。女助手安吉拉会向卡特提供任务简报，并且提供建议，然后玩家可以在XCOM总部墙壁的美国地图上选择任务。任务的种类非常多样，有拯救任务也有特殊任务，你可以自由决定任务的完成顺序，你的选择将会影响故事的发展，使其走向不同的主线。比如当你完成了一个任务，很可能就不会有另外一个任务发生，任务选择会对后面的剧情产生很大的影响。即使是毫无影响的分支任务，完成后也会获得外星人的能源物质Elerium，这种物质可以在强力实验型武器中使用。



▲助手安吉拉会提供任务简报，然后在后面的大地图选择任务地点。

外星武器与三人组队

在XCOM总部，有一个专门研究外星科技的顶级科学家Mal，游戏过程中，他会不断开发出更强的新武器，某些特殊的外星人只有特定的武器才能消灭，通常要玩家将外星人的信息收集回来之后，由Mal开发出克敌的武器，才能真正地将外星人消灭。带上武器后就要出发到任务地点，游戏中多数时候并非单人行动，同时可以携带两名AI控制的伙伴。玩家要根据任务特点选择具有不同能力特色的伙伴，与伙伴的合作也会影响到自己的能力成长。

［文：阳光成员 清国清城］



▲助手在任务中有可能死去，并对故事产生很大的影响。



▲要使用特定的武器才能消灭外星人。

旅途

PS3 ■Journey ■美版
动作冒险 ■thatgamecompany ■发售日未定

华人制作人陈星汉的作品享誉全球，他的最新作《旅途》仍然是一款PSN游戏。本作的设计理念围绕“3A”，即Abstract（抽象）、Artistic（艺术性）和Accessible（易上手），目标是表现出多数游戏都无法表达的情感。本作也是thatgamecompany首次制作带有网络多人模式的游戏。

陈星汉想要在本作中表现出来的是一种人类在大自然面前的渺小感，在《旅途》的开始，眼前绵延开来的沙丘就给人以浩瀚与孤寂感。主角是一个穿着斗篷、造型有些抽象的人物。游戏中使用六轴手柄的动作感应功能移动镜头，左摇杆移动人物，还有一个专门用来唱歌的键。茫茫的沙丘会和海面一样泛起波浪，你可以像冲浪一样在沙丘上滑行。在旅途中会碰到一些石头，触碰之下将会发出亮光。某些石头上有一些象形文字，通过这些线索可以逐渐了解本作的故事，所有的故事都是通过画面来讲述，没有任何台词。

场景中有一些旋涡一样旋转的碎片，它们就相当于金钱，而且还可以让主角具有飞翔的能力。此外还有一些悬浮的平台，会将玩家带到太空船一样的建筑里，在里面有布料搭起来的桥，继续往前会发现闪光的雕像，通过雕像可以知道旅途的下一站。

本作最特别的地方就是网络模式。联网之后，冒险途中会碰到其他玩家，每次最多碰到一个，你可以与对方一起旅行。由于没有聊天功能，所以只能用唱歌键来进行情感交流，这种交流方式避免了文字或语音聊天对游戏氛围的破坏。你可以与对方成为朋友，也可以将其视为敌人。

［文：星夜］

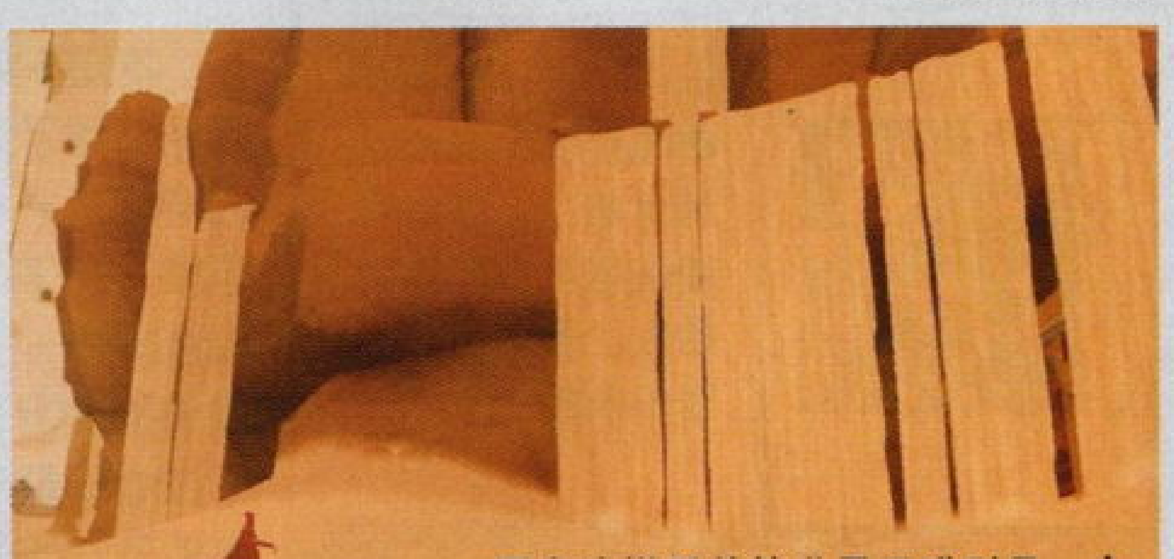
陈星汉的心灵之旅



■游戏氛围充满了孤寂感和神奇感。



■在你的“旅途”中将会经常问自己：“我是谁？我在哪里？”而本作就是要寻找这些答案。



■在这样孤单的世界里碰到另一个玩家，将会是一种神奇的邂逅。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



持续的高温让人心情烦躁，足不出户躲在空调屋里虽然能避免阳光暴晒，但是久不透气也会心烦意乱，偶尔出去逛逛，别热得一身大汗，但也让身子舒展舒展，皮肤透透气，额头渗出几滴汗水之后，回到家叼着一根雪糕，享受那种“苦尽甘来”的转折的快感。玩游戏也差不多，时常体验一下各种不同风格的游戏，说不定哪款看似不起眼的游戏就会成为你今后日子里的最爱，就算“屡战屡败”，重回自己熟悉的那片领域之时，也会倍感温馨。

黄金珍藏×0　热血推荐×4

白骑士物语 光与暗的觉醒



热血推荐

推荐玩家人群

●日式角色扮演游戏爱好者。●想找一款游戏来打发大量时间的人。●时间资金都不充裕但注重在线体验的人。

总分 25

■超值的免费PS3在线大作。

纱迦

1代经过数次更新之后，游戏系统已经有了相当大的改善，这次的2代在1代的基础上进行更大的订正，使得游戏的玩法更加有趣。

单机部分游戏只增加了少量新地图，玩过1代的玩家会觉得新鲜感欠缺。不过由于系统有了全面调整，踏上走过无数遍的道路时依然有新的感动。单机部分还增加了赏金首、住民依赖、异界等全新要素，能带剧情人物做联机任务也是一大改进。这些设定都让游戏的单机部分更加精彩。

在线部分的要素同样比1代多了不少，不再像1代那样打起来那么单调。老任务全部保留这点令人吃惊，而且全部有了细致的调整。除了一贯的合成装备，这次又加了自创骑士的装备，这势必会耗去玩家更多的时间。经过重新调整后的职业更加平衡，装备能力的调整使得1代那种满眼皆是的校服不再流行，这些都是2代好的改进。

不过2代对玩家的限制更多，GR影响等级，等级影响装备。更高的GR等级意味着要刷更多的时间，希望Level-5能像1代那样勤于更新。



奈落

游戏附送了一代的全部内容，又把画面和系统做了优化、调整。本身加一起就很长的两作流程，再加上在线部分的无限时间，真可谓一款厚道的游戏。作品本身的画面和故事都是非常王道的日式RPG路线，游戏的结构和流程平淡中透露着制作组拿捏王道RPG的功力，凭这一点就值回票价。缺点也很明显，在线模式虽然做了调整，也难逃网游刷装备的路线，再加上这次在线模式“日服限定事件”，也让不少人打起了退堂鼓。新的地图没有预想中多，也让老玩家有些许不满。

九兵卫

本作是《古之鼓动》时隔一年多的续作，不仅彻底补完了前作遗留的未解剧情，也修正了包括画面与系统在内各种的要素。虽然游戏收录1代的完整单机流程比较对好新玩家，但联网模式限定日服的设定也让很多因初代使用港服账号而必须从头来过的老玩家欲哭无泪。当然，游戏的特点也和前作一样明显，自定义的主角、巨大无比的场景、魄力满点的白骑士战斗等等都令每一个玩家感到兴奋。尽管单机部分的难度略有上升，但装备以及能力成长却与联网模式结合得更加紧密了。

■PS3■BD-ROM■Level-5■白骑士物语 光と暗の觉醒■角色扮演■2010年7月8日■1～6人■无对应周边

苍翼默示录 连续变幻



推荐玩家人群

●喜爱剧情派的日式游戏玩家。●追求华丽连技的2D格斗饭。●喜爱日式唯美人设的玩家。

热血推荐　总分 25

■再燃2D格斗的华丽之魂。

九兵卫

游戏比去年的家用机版前作增加了两名街机版新人以及一名原创角色，可用人物一下子增加到15名。全新剧本的故事模式，加上新增的教学模式、挑战模式以及军团模式，本作的丰厚程度远远超出玩家的想象。而在格斗系统本身，新作在追求华丽的同时更注重角色的平衡性，严谨却又不失爽快感。

奈落

相比前作，本作的画面虽然并没有太大的变化，不过依然对得起最华丽2D格斗游戏这个称号，新追加的角色以及即将推出的DLC人物无疑是家用机版最大的亮点之一，而对于初心者来说，本作新增加的教学模式以连技挑战模式相信可以快速帮他们脱离初学者的水平，但是游戏的达人之路依然漫长艰辛。

纱迦

本作属于起点不高，但颇具研究深度的格斗游戏。即便如此，新作还是加入了方便新人练习的教学与挑战模式，可谓贴心至极。家用机版最大的亮点除了网络对战，原创的故事模式也令人称赞，庞大的支线与剧本远远凌驾与其他同类游戏。目前新作已确定会在DLC中加入新的可用角色，非常值得期待。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Arc System Works■Blazblue Continuum Shift■格斗■2010年7月1日■1～2人■无对应周边

太鼓之达人 DS 妖怪大决战



推荐玩家人群

●想要放松身心的男女老少。●对可爱造型没有抵抗力的人。●动画游戏音乐中毒患者。

热血推荐　总分 24

■咚！咔！太鼓夏日祭！

九兵卫

不知不觉，NDS版的《太鼓之达人》已经出到了第三作。除了加入了众多以初音的《メルト》为首的新歌，新作中原创RPG模式也堪称系列最强，几乎可以看成是一个独立的游戏。以往NDS版收录的曲目数量相对较少是惟一缺憾，不过由于新作对应官网的密码更新，相信将来会有很多新歌加入。

雷电

加入了角色扮演要素的音乐游戏给人一种别样的欢乐感，将按照谱面完成的节奏打击转化为对敌人肉体的打击，将以往随着音乐翩翩起舞的背景角色转变为自己和敌人的攻击动画，顿时让“死板”了无数年的节奏型音乐游戏活了起来。而本身作为音乐游戏的核心部分自然也保持了历代的高水准。

八重樱

本作首次在剧情中引入了传统RPG元素，玩家可以操纵着太鼓在大地图上自由展开冒险，打倒敌人后可获得经验值升级，还能随着战斗的推进更换强力装备品，这些崭新的改变都为这款传统作品增添了更多乐趣。此外像初音、偶像大师这些宅人们的最爱也现身曲目当中，叫人无法不沉迷。

■NDS■卡片■NBGI■太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！■音乐■2010年7月1日■1～2人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

小小大赛车



推荐玩家人群

●对卡丁车游戏有爱的玩家。●动手能力强的3.0时代玩家。●仅仅分享其他玩家的创作也能乐在其中的人。

热血推荐

总分 24

■赛车游戏中的《小小大星球》。

脆薯条

采用《小小大星球》引擎制作的本作继承了《小小大星球》的一切创意元素。游戏方式虽然就是普通的《马里奥赛车》类型，但由于游戏始终贯彻创造、分享、游玩的GAME3.0理念，使得本作成为一款创意无限的神奇游戏。拥有PS3且又喜爱大乱斗类赛车游戏的玩家可要关注起来了，而且还有中文版可选。

雷电

表面看是一款《马里奥赛车》类的卡丁车游戏，而"小小大"的创作、分享理念将本作的核心完全推向了一个不同的方向，自创赛道这种事情简单而又乐趣十足，设计出各种陷阱与奇思妙想的小"机关"让人乐此不疲。而游戏本身的手感也不错，欢乐轻松的游戏氛围正好适合朋友之间的感情交流。

胜负师

本作脍炙人口的译名是出于对3.0理念的延续，但其创造乐趣并不在关卡，而是在自定义角色上，其自由度之高令人乍舌，几乎所有的游戏动漫人物、真实世界的名人都可以在这款赛车游戏中被创造出来。单机模式设计用心而出色，绝不缺少挑战性和耐玩度，只是读盘速度令人十分纠结。

■PS3■BD-ROM■SCE■ModNation Racers■竞速■2010年5月26日■1～12人■无对应周边

闪电十一人3 世界的挑战



推荐玩家人群

●对新形态角色扮演游戏有爱的玩家。●热衷于收集和育成要素的玩家。●喜欢乱斗体育类游戏的玩家。

总分 23

■超次元足球游戏。

奈落

作为系列的老玩家，本作给我的感觉只能算是一般。虽然游戏的整体素质没有给L5的招牌抹黑，但几乎没有新意的系统让人实在无法感到厂商的诚意，新添的剧情人物的实力也不如前作有存在感，更过分的是游戏宣传的双版本的内容几乎没有差别。如果制作小组不加把劲，估计很难再让玩家对续作掏钱。

脆薯条

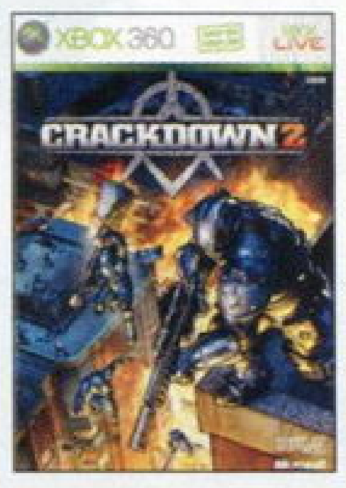
本作类似FC平台的《天使之翼》，在比赛中玩家可以使用各种大魄力的必杀技进行游戏，爽快感十足。新加入的系统"必杀阵型"和"连锁射门"使游戏的难度相比前作更低，从游戏中期开始都可以利用这两个系统在自己的半场直接突破对手防线射门得分，导致游戏后期的进攻战术过于单一。

晴天

由于卡带容量的增加，游戏中收录的动画和各种必杀技演出都有大幅增加，更容易让人找到热血的感觉。系统方面和前两作的区别不大，新增的"必杀战术"能有效弥补角色的弱点，对玩家所使用的战术会产生很微妙的影响。分两个版本推出鼓励玩家联机互动，收集和育成要素还是一如既往的丰富。

■NDS■卡带■Level-5■イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク/ボンバー■角色扮演■2010年7月1日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

除暴战警2



推荐玩家人群

●喜欢自由探索的玩家。●有严重收集癖的玩家。●喜欢挑战小游戏的玩家。

总分 21

■闯荡充满异型和犯罪的都市。

脆薯条

本作刚上手时给人的感觉一般，画面比较粗糙。不过随着任务的逐渐深入和自身等级的提高，游戏的真实面貌就会展现在玩家面前。十几种类别的任务，上千个项目的收集要素，庞大的可探索区域等等，都会让玩家找到乐趣。游戏的多人游戏模式值得玩家体验，场面非常热闹。

纱迦

游戏一开始给人的感觉就是无画面、无剧情、无音乐，相比《GTA》来说可谓是相当粗糙的一款游戏。不过后期丰富的收集要素为本作加分不少，可以使用的武器和载具也十分的丰富，算是游戏平庸之中的亮点吧。总的来说，本作是喜爱《GTA》这类游戏的玩家可以一试的作品。

雷电

作为沙箱游戏，本作不以《GTA》那样丰富的剧情为卖点，而是更直接地将玩家丢到游戏的世界中立刻开战，无需思考的核心射击环节为玩家提供那种简单的游戏乐趣，收集要素也很丰富。可惜的是游戏本身过于粗糙，场景、任务严重重复，城市巨大却没有那种让人沉浸其中的亮点。

■X360■DVD-ROM■Microsoft Game Studios■Crackdown2■动作射击■2010年7月6日■1～4人■无对应周边

牧场物语 双子村



推荐玩家人群

●想体验牧场悠闲生活的玩家。●想找款掌机游戏来解决空闲时间的人。●对本系列有兴趣但从未玩过的人。

总分 19

■乐趣有限的牧场生活。

晴天

游戏最大的问题就是两个村子和玩家的互动非常有限。数量和台词有限的NPC总让人感觉另一个村子就像是刻意加入的，很难找到新鲜感。牧场的经营和探索部分保持了系列一贯的设定，但没有新增农作物和动物，经典的"恋爱候补"也没有官方宣传的那么多人物可选，着实让人失望。

纱迦

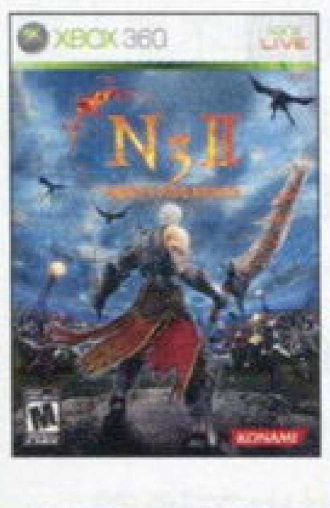
和最近的几款系列作品相比，本作的回归味道比较浓厚。游戏节奏稍慢，让人可以静心体验游戏。系统非常容易上手，适合初学者加入。两个村落两种风格的点子比较新颖，畜牧和农耕分开的做法比较少见。可以接收村民委托比较有意思，而且对话也设计得非常生动，可惜重复率太高，很快就腻了。

雷电

该系列在NDS上一年一作似乎已成惯例。本作的基本系统和系列作品没有太大出入。玩家要在蓝铃村和此花村中选择一个村落作为自己的根据地，并逐步扩建自己的农场。此外游戏还添加了任务系统，玩家不能只顾着发展自己的农场，在照顾农场之余还要完成各种任务使两个村落的居民重归于好。

■NDS■卡片■MMV■牧场物语 ふたごの村■模拟经营■2010年7月8日■1人■无对应周边

九十九夜II



推荐玩家人群

●割草式游戏的爱好者。●没有什么时间的休闲玩家。●成就饭。

总分 17

■落后于时代的割草游戏。

纱迦

单机部分实在令人不敢恭维。招式的平衡性太差，关卡流程过长，检查点又过少，完全是逼着人从最低难度开始打起，反复通几遍关。不过游戏可选择的角色数量太少，关卡还有重复的，实在让人缺乏反复挑战的动力。本来很感兴趣的LIVE合作也单调得让人无语，偏偏还关系到不少隐藏要素。

ACE飞行员

和1代相比，2代与其说是进化，倒不如说是变化，游戏系统与1代可以说毫无联系。画面素质平平，场景设计单一，设计者好像把精力全部放到剧情上了，偏生这剧情还让人生厌。游戏的普通招式过少，过分强调技能，有了逆天技能之后游戏毫无平衡性可言。收集要素虽多，但完全不能构成吸引力。

九兵卫

总共只有5名角色，角色之间差异不大。而且本作强调的是技能运用，而技能又是共通的，这使得每个角色玩起来都感觉差不多。尽管角色数量如此之少，游戏对于角色服装和武器造型的设计依然偷懒之极，不得不说这是一款没去用心制作的游戏。日版机不能显示血腥暴力内容，请玩家注意。

■X360■DVD-ROM■Konami■NINETY-NINE NIGHTS II■动作■2010年6月29日■1～2人■无对应周边

文 纱迦 美编 NINA



白騎士物語 ―光と闇の覚醒―

白骑士物语 光与暗的觉醒		Level-5	角色扮演
PS3	白骑士物语 光と暗の觉醒		日版
	2010年7月8日	1～6人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

尽管老玩家一提到《白骑士物语》就恨得牙痒痒的，但当新作发售之后还是会乖乖就范。这不，因为游戏限定日服联网，很多港台美欧服账户舍弃自己上千小时的记录不要，在日服上从头来过，这份魄力委实让人佩服。而放眼如今游戏界，又有几个游戏能让玩家做到如此地步？不用管本作值几分，它就是有让你着迷的魔力。本次“特快专递”的重点在于传道授业解惑，也顺便回答大家关于游戏的主要疑问，大家可以权衡一下究竟要不要购入本作。

新手必看的问与答

上期已经为大家介绍了本作的诸多举措，例如限日服账户、上网码等等，想必还有不少玩家对此迷惑不解，这里就为大家进行统一回答！

问：究竟能不能用日服之外的账户联机游戏？

答：不行！本作联机需要输入联机码，联机码是印在封底反面的，输入码的方式是在PSN商店里选择输入兑换码，在游戏中直接选择上网的话也会自动弹出该窗口让你输出。此码只有在日服PSN商店里输入才有效，在其他服无效。

问：联机码是不是只能让一个账户上网？如果我想多个账户上网联机怎么办？

答：联机码确实只能让一个账户上网，这是Level-5防二手的最新花招。如果你想让多个账户上网联机，可以去PSN购买第2个联机码。

问：记录继承是怎么个情况？非日服账户的记录也能继承到二代吗？

答：非日服账户的记录也可以继承到二代，不过由于非日服账户不能上网联机，所以除非你只想玩单机游戏，否则这么继承的话没有意义。选择继承的话基本上可以继承1代的全部东西，包括金钱、道具、素材、装备。但所有装备的强化全部清零，另外已合成记录、全任务成绩、技能学习情况以及网络相关的绝大部分用户设定都会清零。

问：我以前用非日服账户玩的1代，那么请问还有办法把这个记录拷到我的日服账户吗？用别人的记录行不行？

答：很遗憾，不行。如果这也可以的话，那么大家都去拷贝别人的超强存档就行了，不用自己刷素材了，多好。

问：听说2代中包括了1代所有的游戏内容，这是真的吗？

答：的确如此，当然游戏的系统是以2代为准。不过如果你没有1代的通关存档，那么你必须从1代的故事开始打起，不能直接选择打2代。

问：可恶的Level-5！难道非日服账户就真的不能玩了吗？

答：如上所述，非日服账户和日服账户的惟一区别就是不能上网联机，单机可以照玩无误，而且也能继承记录。从目前来看，本作的单机内容比1代丰富得多，在线任务自己也能单机挑战（当然打不打得过是另外一回事），单机玩上一百个小时也不稀奇。

©Created by LEVEL-5 Inc.©2010 Sony Computer Entertainment Inc.

2代的系统变更点

本作的系统是在1代二更的基础上进行改良的，对于未经历过1代二更的玩家来说是个全新的游戏。这里只重点列一些主要的系统变化。

等级限制

指望用1代的高级装备来秒杀2代BOSS的人可能要失望了。这代对于装备有着很严格的人物等级限制，基本上50级只能穿1代里GR 10的装备，由于2代通关一般是在55级左右，这也意味着通关只能用到GR 10的装备，大家就别想用前朝的剑来斩本朝的官儿了。本作也有转生设定，80级为满级，转生之后为60级，同样有额外的技能点赠送。



装备看似不要求GR等级，其实不然，因为本作GR等级和人物等级是挂钩的，很多玩家发现自己目前只能练到65级，这就是因为他们的GR等级不够。必须等GR等级提升之后，人物等级上限才会增加。

属性变更

2代和1代一样，分为物理属性和魔法属性两种。物理属性分为斩、突、打三种，魔法属性分为火、冰、风、土四种。

本作特别强调物理属性，物理属性相克的话，攻击命中敌人时会出现黄色的伤害数字，攻击力加成非常可观。相反魔法属性相克时命中敌人还是白色的数字，加成也不明显。不过如果以属性相克的魔法命中敌人，则还是会出现黄色的伤害数字。

2代的魔法属性依然是两两相克的：火和冰，风和土。另外新增了无属性魔法，还有对不死系敌人有奇效的神圣魔法。

2代对大型怪物的体崩设定得更加细致，当玩家对大型怪物造成一定伤害后，在特定部位会出现斩、突、打的特殊标识，此时以正确的方式命中该部位，就能令其体崩。这回体崩之后除了可以攻击一些平时打不到的特殊部位之外，所有攻击的威力都会大幅增加。



职业变更

2代的职业系统和1代看似没有区别，不过实际上每种职业都增加了大量新技能，消耗的技能点数也更多。由于目前还没有人能够练满，所以不太清楚最后能学满几种职业，不过据推断应该是最多只能学会3种。另外每个职业还有2～4种隐藏技能，隐藏技能需要完成住民的依赖委托后才能学会。

从目前来看，2代的职业平衡性要比1代好不少。1代的悲情职业——法师这回大大翻身，不但取消了颇受争议的伤害限制，而且咏唱速度也大幅加快。虽然MP消耗超快，但众多的MP回复手段提供了后勤保障。相反1代的NB职业——两手剑这回被削弱了不少，过低的命中率尤其让人挣扎，好在还有个狙者の波动。

具体的职业变更限于时间关系，还不能说得太细。以后有机会的话会在《PS3专辑》上给大家补完。（1代本人可是写了30万字的研究啊，放杂志上的话占满一本杂志都绰绰有余了。）

任务变更

这回游戏直到GR 16才会出现3个新任务，其余的任务都是老任务。但老任务并不意味着一成不变，上调GR等级是普遍现象，例如红巨人2竟然需要GR 13才能打，另外敌人的能力也有明显上升。

部分任务的评价条件也出现了变化，其中最明显的变化就是红巨人系列，这回红巨人速杀的话仅能获得C级评价，必须下毒才有可能拿到高评价。这一变化也使得1代的超人气任务红巨人系列一下子变得门可罗雀。

阿凡达骑士

玩家在游戏中的化身（AVATAR）不能变身，这是1代玩家最不满的一点，不过这个遗憾在2代中被解决了，这回玩家角色也能变身了！当游戏推进到拿到圣剑之后，会出现特殊剧情，之后在工会可以接受名为异世界の骑士的赏金首任务。从ドグマホール（崩坏神殿）B-3的异界进去，在最后会遇到アークナイト。这个敌人HP非常厚，但只要MP药够多，磨也能把它磨死。之后再回バランドール王国城内，与研究员对话，就可以获得变身的能力了！



不过阿凡达骑士是一身绿色，非常难看，要想改颜色也行，请上PSN花日元买。不得不说Level-5真是生财有道。此外本作还可以合成阿凡达骑士用的装备，相信这又是一个无底洞。

丰富无比的单机要素

1代单机游戏时间约30小时，虽然游戏以联机为主，但是过少的单机内容还是让人不爽。现在2代在单机要素上面下了很大工夫，单机玩上100个小时也不稀奇！

住民依赖

2代新增的设定。进入城镇之后你会看到一些住民头上顶着红红的感叹号，这就是依赖相关的人。你要做的就是走过去与之对话，然后接受依赖。本作的依赖数量多得令人无语，本人早就突破了100个，但目前仍然看不到头，估计总数接近200个。不过数量虽多，依赖却是可以同时进行的，这点非常人性化。另外



依赖的完成方法归纳起来其实只有两种，一种就是和不同地区的人对话，另一种则是找到住民想要的东西。因此本作的依赖虽多，但事实上一个个写完成方法是没必要的，因为你只要满城追逐感叹号就可以了，如果发现对话没反应，那就一定是没有住民想要的东西。住民想要的东西里不乏召雷石、大水蜘蛛の卵这样的珍贵素材，不过若是在1代中有过上千小时经验的玩家来说就不在话下了。

通过住民依赖可以拿到不少好东西，其中包括珍贵素材、强力装备、隐藏技能等等，住民甚至还能直接给GR点数。玩家单机完成住民依赖即可轻松从GR 1来到GR 12，比过去轻松太多了。

赏金首

赏金首事实上就是单机任务BOSS，玩家可以拉上雷纳德他们一起去打，也可以变身战之。赏金首任务一次只能接一个，由于大多躲在一些猥琐的角落，所以完成起来比较花时间。不过赏金首给的GR点数相当丰厚，可以说是不亚于在线任务。由于可以变身对付，所以级别低一点也能磨死，当然前提是你有足够多的MP回复药。

异界

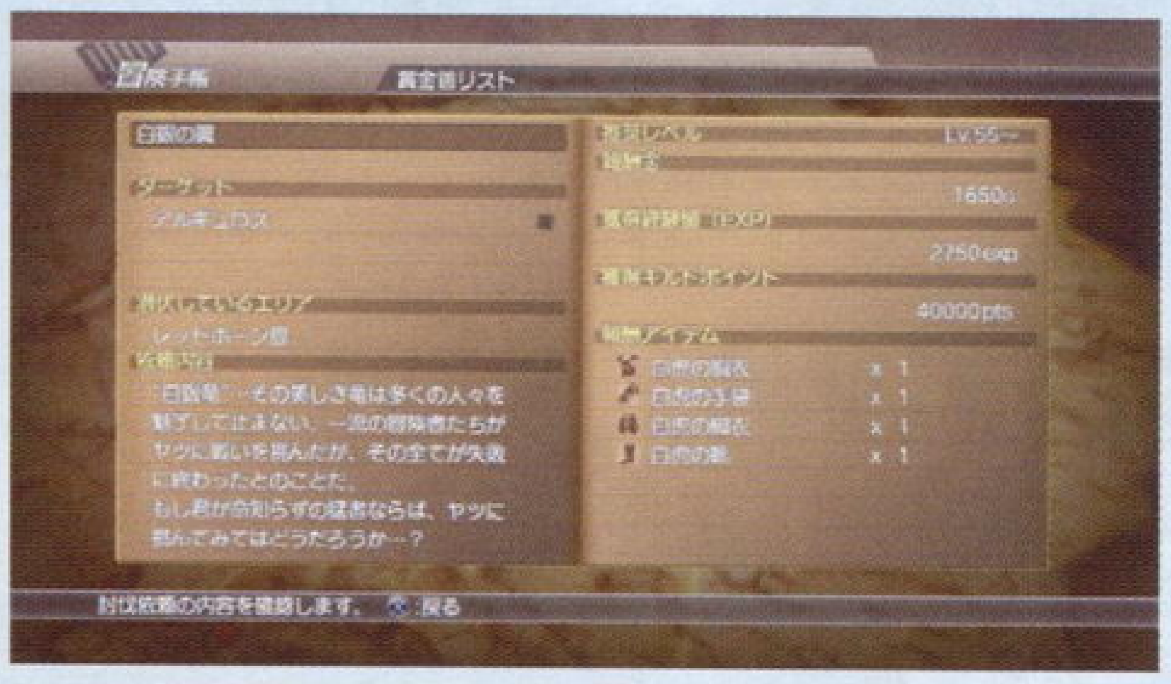
当剧情进行到圣剑入手后，在全世界都会出现异界的入口。异界可以说是数场强制战斗，每清光一个空间的敌人后再去下一个空间，中途可以休息。异界中的敌人非常强劲，要赢不难，不过要想速胜就非常难了。当然异界里也是有很多珍贵道具的，甚至连珍稀素材也能从宝箱里开出来。



任务

这回联机任务可以单机做。当然1代也是可以单机做的，不过这次的联机任务可以带上剧情NPC一起做，如此一来自然难度大减，很多过去不可能完成的任务也可以轻松过关了。不过NPC只会跟着玩家走，如果想指望他们帮你开机关、报答案之类的，那就大错特错了，所以不少任务要想拿高评价的话还是得上线联机。

另外本作完成任务时可以获得一种新增的宝石——ダリア，利用这种宝石可以在工会中换得一些道具和装备。目前还未发现该系统的潜力所在，不过相信未来肯定会有好东西登场，当然代价就是游戏时间成倍增加喽！



古都

游戏通关之后，会追加隐藏地图——古の都ヴェルガンダ。不过该地图的第一层就需要GR 21以上才能进入，因此目前还没人知道里面会发生什么，据传打过古都才是游戏的真结局。

新鲜出炉的实用心得

关于战斗

活用变身可以令游戏的战斗变得轻松，代价是很花时间，另外需要大量MP回复药。由于BOSS很难一招秒掉骑士，所以用骑士针对其弱点一招招砍即可，MP不够就吃药，建议让走弓箭职业的角色扔药，因为弓箭有一个药效上升的特技。后期入手月姬之后就更方便了，月姬拥有全体HP回复技能，才耗10点MP。有了月姬，大家可以全部围上去砍，HP不够了就用月姬的技能回复，能节省不少MP。



▲本作最强的大剑——雷万丁。

关于依赖

如果你是接续1代记录开始游戏的话，建议住民依赖在拿到圣剑后再来完成。这样同时出现的依赖数量变多，可以极大地节省你跑腿的时间。当然如果是从头开始玩起的话，还是建议每到一处就清光，因为完成住民依赖后给的装备有不少只在前期有用。

关于商店



为了照顾那些从头开始玩起的人，这回游戏的商店中能买到不少好东西，包括过去GR 10的武器都有部分可以直接入手。因此大家前期完全没必要在合成和强化上费脑筋。当然，这对于接续记录玩的人来说也是一个福音，至少现在你不用从头开始合起了。

关于外挂

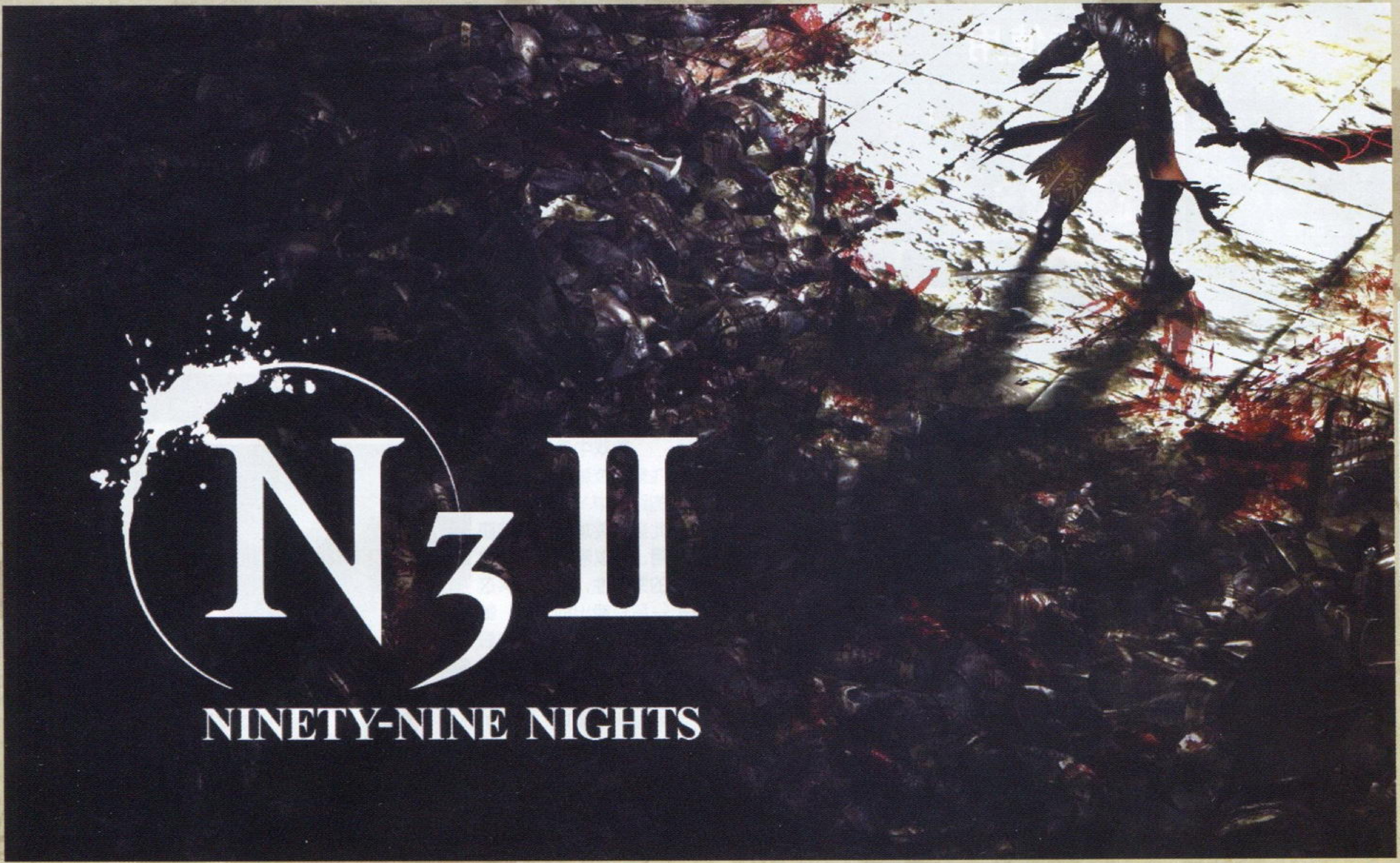
这回官方提供了收费外挂，可以让玩家获得的经验值、GR点数、ダリア数量增加20%，一个月收费300日元。对于一个千把小时起的游戏来说，群众们纷纷表示收费合理。不过需要注意的是，外挂必须联在网上时才能发挥功效。



关于 GR

这次最好赚GR的任务是砂尘の攻防战和风の民の龙退治，这两个任务可以在打完第一批敌人后就选择撤退，这样很短时间内就能拿到大量GR点数。其中GR 14的砂尘の攻防战1大约1分多钟能拿到18000点GR，效率堪比过去的红巨人系列！

实用技术 特快专递



九十九夜II	Konami	动作
X360 Ninety-Nine Nights II		美版
2010年6月29日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本次“特快专递”为各位读者带来的是 X360 独占大作《九十九夜 II》。回想起系列第一作给人留下的深刻印象，除了满屏幕的敌人应该就是 BOA 演唱的那首主题曲了。上一作游戏的评价一般，本作相对上作进行了大幅度的改革以求让玩家满意，游戏素质到底如何还是请大家亲自来体验一下吧。（注：游戏包含多国语言，惟独没有中文，本文以英文为准。）

文 LezardSnake 编 纱迦 美编 NINA

系统说明

操作

左摇杆	移动（推动摇杆的力度决定人物行动的速度）
右摇杆	视角
十字键	菜单中选择选项
LS	无
RS	拉近／拉远视角
LT	防御／视角回中
RT	回避
LB	按住后使用 A、B、X、Y 键上装备的技能
RB	必杀技
A	跳跃
B	人物独有技，几乎没有攻击力，只用来解谜开路或前往地图中的隐藏地点
X	轻攻击，轻攻击途中可接续重攻击
Y	重攻击，按住 Y 蓄力可以用破防或挑空攻击
BACK	切换地图显示方式／跳过动画
START	打开菜单

©2010 Konami CO.,LTD.

游戏难度

游戏一开始的难度较高，尤其是中后期，所以推荐一开始选择低难度进行游戏，等人物、武器和技能等级都提升以后再挑战高难度。游戏还有一个比较不人性的设定就是不能随时中断记录，而每章流程十分之长，中途的记录点又实在是少得可怜，也让游戏难度有所提升。

经验等级

游戏的人物、武器和技能都能升级，每关结束后可以选择升级的项目，而升级所消耗的东西就是战斗中杀死敌人或者破坏宝箱获得的红魂，每关可以获得的红魂数量十分有限，而需求量却十分之高，所以大部分游戏时间都要用来刷红魂。每个角色都有多把武器，需要在流程中逐渐取得。需要补充说明的是，游戏中的斗技场并不是用来刷魂的场所，指望在这里刷魂的朋友可以洗洗睡了。

必杀技

游戏中HP下面的槽就是必杀技槽，一共三段，每攒满一段就能使用一次必杀技，三段全满时候的必杀技威力最高。增加必杀技槽的方法只有消灭杂兵和在地图中找到蓝色回复药。不过本作必杀槽的积累速度实在是够慢的。必杀技发动时候可以选择两种方式：魂玉攻击和魂玉闪击。魂玉攻击是按一下 RB 发动后就松手，这样角色的武器就会产生变化，此时攻击力和攻击范围都会大幅提升而且全身无敌，攻击变得无间隙，攻击方式也会有所不同，同时画面中央会出现一个槽，在必杀结束前不断攻击敌人就可以增长这个槽，槽满后会释放威力巨大的终结技。魂玉闪击是持续按住 RB 键，画面中央也会出现一个槽，然后根据画面的提示在一定时间晃动摇杆可以增加这个槽，角色会自动释放极其华丽的大范围攻击技，攒满中间的槽可以让攻击力和范围有一定的提升。



技能使用



技能需要装备相应的饰品后发动，技能分为两种：主动技能和被动技能，分别可以最多装4个。主动技能相当于攻击技，又细分为近战类和魔法类，从图标颜色中可以分辨。装备在角色身上后战斗中可以按住LB键后按对应的按键使用特技，性能各不相同。被动技能是装备后进入战斗就自动发动的技能，比如某种异常状态时间缩短或者为攻击添加某种属性之类的，技能都可以升级而提升其效果。每个角色取得的饰品各个角色可以通用，不过等级却不通用，每个角色依然要给自己的技能升级。技能的取得方法大概有过关后取得、打开宝箱取得、杀死特定敌人取得这三种。被动技能和主动技能搭配合理的话会大大提升自身实力，比如主动技装备某种攻击技能和给敌人加防御下降的等异常状态技能，被动技能装该类技能冷却时间缩短、攻击力和使用次数上升的技能，这样就能完全发挥出各个技能的实力了，研究技能的搭配是本作最大的乐趣之一。

战斗流程

一开始只能选择两名角色，按LB、RB可以更换要使用的角色，菜单中第二项MISSION即可选择关卡出击。不同角色的关卡各不相同，随着关卡完成会有其他可使用的角色解锁，每个角色的关卡通过后都可以反复挑战。战斗开始后屏幕右侧会显示装备的技能，颜色对应的是按键的颜色，技能使用一次后只有旁边的冷却槽随时间攒满后才能再次使用。地图中的红点代表敌人，黄点代表我方NPC，箭头代表自己控制的角色，蓝色点代表要前去的目标地点。由于地图中对高低差的标注完全没有，所以必须来回切换地图显示方式来找到正确通往目标的道路。游戏前进的基本方式就是前去蓝色点处消灭全部敌人，或者攻击一些开关来开启继续前进的道路，直到遇到BOSS将其消灭为止过关。不过每关流程中都有很多分支的路线，可以取得一些隐藏的宝箱或者有特殊怪可以打倒，需要配合各个角色的独有技能仔细寻找。

每关流程都有相应的任务，按START键可以查看。有的任务不及时进行的话会失败，不过不会GAME OVER，只是影响过关评价而已。还有一些任务需要完成特定条件或到达特定地点来触发。过关后回到菜单画面，装备和升级武器技能后就可以选择下一关继续游戏了。



特殊敌人的对策

游戏中敌人的数量非常多，尤其游戏有一些近似于BUG的设定，比如在高难度下主角可能被敌人的浮空攻击一直连击到死都下不来，所以战斗中要时刻注意回避。由于本作防御只能防御正前方的攻击，所以防御没有回避来得实用。本作的回避是可以取消一切攻击硬直的，任何攻击连技途中都可以用回避来取消，这一点一定要熟记。游戏中的普通杂兵威胁不大，关键是几种远程兵十分厉害，比如弓箭兵和飞鸟，这两种兵的攻击都会中断玩家的攻击包括技能，而且攻击频率高。所以一旦在战斗中遇到这两类兵一定要优先解决，尤其是飞鸟，推荐用跳起后的Y攻击将其击落，武器等级够高可以一击秒杀飞鸟。



战场中有会召唤敌人的塔和魔法师类型的小兵，这都是要立刻解决掉的，不然他们会无限召唤出大量杂兵甚至巨人兵，而魔法兵的远程魔法虽然命中率不高，不过一般附带一些异常效果，也一定要小心。

打骑兵和巨人兵这两种高级兵一定要多多回避。敌人还有一种盾牌兵，这种小兵是我们能发动一闪的机会，按住Y的蓄力攻击破防后立刻再按Y即可使用大范围一闪攻击，可以一击秒杀杂兵，如果周围还有盾牌兵还能连续按Y发生连一闪。当战场中盾牌兵和高级兵或者BOSS共存的时候不妨用盾牌兵来发动一闪达到迅速灭掉高级兵的目的。

游戏中会喷毒雾的蘑菇状物体很厉害，放出的毒可以瞬间消耗玩家大量HP，而且攻击对其无效，只能找到大个的黄色蘑菇将其消灭才能让其管辖内的毒蘑菇消失。

实用技巧



游戏中最强力的吹飞解围技就是每个角色的跑动中Y攻击，因为此招需要加速后才能使用，所以限制了该招数的实用性，不过其实这一招有瞬出的方法，就是回避翻滚拉住方向后按Y，这是战斗中尤其是高难度下必须掌握的解围救命技巧。游戏中还有一闪系统，除了上文提到过的破防盾牌兵的时候可以使用一闪外，还可以按住LT防御后在敌人攻击的瞬间按Y来发动，大概时间就是敌人攻击到角色后防御产生白光的那一刻按Y即可，这个时机需要玩家慢慢来掌握，不过由于游戏有相应的一闪和防御成就要拿，在拿成就的过程中玩家自然也就掌握其中奥妙了。游戏虽然没有出招表，但其实还是有一些连招变化的，比如三下X后按住Y就会变成挑空攻击能继续进行空连，在空中Y砸地反弹后可以反复连击，玩家可以自行研究连招。

角色武器与服装

游戏中每个角色的武器都要在关卡中找到特殊敌人并击破才能取得，而最终5级武器必须在LIVE联机模式下通过某一个模式的全部关卡才能获得，不同的联机模式可以取得不同人物的最重武器，当然也可以购买官方DLC武器来取得满级武器，游戏虽然说是5级武器，但是当玩家取得最终武器以后会发现直接就是10级。除了武器之外，有一些技能也是LIVE限定的。



每个角色有4套不同颜色的服装，也需要在特定关卡里打倒特殊的敌人来获取，这里列出各角色可以取得服装的关卡。

人物	服装颜色	关卡
格伦（GALEN）	红	默认
	白	TRAMONT
	黑	COLUNEI CANYON
	金	ORPHEA CASTLE INTERIOR
塞菲亚（SEPHIA）	粉	默认
	绿	ORPHEA CASTLE DUNGEON
	黑	HOLY MOUNTAIN
	金	TWLIGHT WASTELANDS
扎奇（ZAZI）	蓝	默认
	红	TRAMONT
	黑	VERDEI KEEP DEFENSE
	金	ORPHEA CASTLE INTERIOR
勒夫（LEVV）	紫	默认
	红	FORT SERATEM
	黑	FORT SERATEM
	金	ORPHEA CASTLE INTERIOR
马格尼（MAGGNI）	红	默认
	蓝	FOREST OF THE LOST
	黑	CRYSTAL CAVE
	绿	COLUNEI CANYON



角色性能简评

格伦 GALEN

人类男战士，武器是一大一小的双剑。独有技为破坏，可以破坏场景中有红闪电标志的建筑。身为男主角，格伦是最平均的角色，所以也显得略微没什么特色。X攻击速度较快不过范围狭小，Y攻击范围还行，不过起始速度和结束硬直都很高，推荐用一下X攻击起始接续Y攻击，并在攻击结束时用翻滚取消硬直。技能推荐一些范围较广的技能以弥补自身攻击范围的缺陷，比如QUAKE，QUAKE基本是每个角色要装备上的万能技，范围极广攻击力还挺高。男主角自身攻击力成长较低，也需要用加状态的技能来补充，其中攻击技CHARGE和BLAZE效果不错，攻击力较高。男主角适合玩家刚接触此游戏时用来上手。



塞菲亚 SEPHIA

精灵族女王，武器为风之刃。独有技为风，可蓄力，可以熄灭火焰并能让敌人无法行动。本作的女主角也是所有人中攻击力最低的角色，不过却在使用魔法技能上颇为强力。她是一名完全以技能为主的角色，普通攻击硬直较大需要用回避来取消。如果想使用该角色必须把红魂砸到魔法和被动技能上，而且需要合理的搭配，比如魔法力提升的技能MAGIC EMPOWER配合诅咒敌人的CURSE再加上一个满级的魔法攻击技可以瞬间给予敌人极高的伤害，像巨人兵之类的杂兵几乎可以瞬秒掉。提升武器攻击力完全没有意义，默认武器自带的魔法类技能冷却时间缩短的技能就很不错。女王的独有技可以让杂兵短暂行动不能，不过意义不是很大。用女王并不以范围和攻击力为重，技能1、2、3一点就秒杀敌人，是一位玩起来十分有意思、很值得研究的角色。

扎奇 ZAZI

暗黑精灵族女战士，武器为弩。独有技为狙击，可以使用主视角下的弩枪攻击，在远距离消灭敌人或者打开机关。这是一名攻击范围和速度都很优秀的强力角色，X攻击中规中矩基本作为起始技，Y攻击就十分暴力了，虽然手拿一把弩，不过完全就是机关枪，而且还能打近身，秒杀杂兵易如反掌，根本无人能近身。扎奇属于你打着打着都会忘掉这个游戏有技能可以使用的那种角色，可谓真正意义上的杂兵杀手。角色的武器攻击力成长也不低，配合上一些轻减状态和加属性的被动技能，在任何难度下都能打得顺风顺水。扎奇的独有技也算5个角色里少有的战斗中能用得上的，远距离磨BOSS血或者拿下毒蘑菇头头什么的还是很方便的。技能搭配上以单体高攻击和自身辅助为主要方向即可。扎奇推荐给单纯追求割草乐趣的玩家。



勒夫 LEVV

矮人族的男性暗杀者，武器为飞刃。独有技为飞翔，可以拉住屏幕中的粉色光球到达其他角色无法到达的高处。勒夫是速度最快但是HP也最少的角色，用该角色一定不能恋战，因为勒夫的移动速度飞快，所以要秉持速战速决、直取目标的原则。人群中混战不是勒夫的强项，HP实在是太薄了，而且勒夫的招式吹飞性能一般，范围也不大，出招过程中很多动作是幌子，有动作却无判定。总体来说勒夫是比较难上手的角色，要靠熟悉关卡任务来达到最速通关的目的。勒夫需要配备QUAKE这种吹飞技能来增加生存的几率，而跑动Y攻击也是必须经常使用来突出重围。勒夫关卡中取得的几个技能都不错，合理搭配的话把勒夫打造成速度型特技选手是很强力的，推荐喜欢速度与敏捷角色的玩家选择此角色。



马格尼 MAGGNI

半兽人男战士，武器是战锤。独有技为搬运，可以移动障碍物，还可以把敌人抓住扔出去。初始攻击力最高的角色，攻击范围极其广，和扎奇有一拼，也是比较好用的角色。马格尼虽然看似属于笨拙力量型角色，不过攻击速度却一点不含糊，性能上也就仅次于扎奇了吧，而马格尼还有个天生的优势就是HP厚，所以用此角色时生存能力很高。马格尼惟一的缺点就是移动速度稍微慢了那么一点。马格尼的攻击力成长也是最高的，打飞鸟一个跳跃Y就可以秒杀飞鸟，总体来说也是十分强力的角色。



收集参考

收集武器和技能是本作惟一的乐趣，如果连这个你都不感兴趣的话那这游戏也不用玩了。这里我们列出各种收集要素的所在关卡，至于地图就欠奉了，页数和时间都不允许。这并非全收集指南，部分技能在多个关卡中均有出现，还有部分关卡的谜题需要换角色来解除，所以此表的最大作用是用来查询自己遗漏的东西在哪里，不建议玩家一开始就对照这个表来找东西。

所有技能中最为逆天的当属Galen篇中的Radiant Sphear，此技一出，天下可定，大家可以去试试它的逆天性能。建议初次打到这关时就一定要拿到。

Galen 篇

Orphea Castle Gates	Virtue、Charge
Verdei Keep	Eagle Slash、Endure Impact、Blaze、Colossal
Tramont	Burst Chant、Endure Cold、Wave Slash
Fort Seratem	Fire Ball、Endure Curse、Fire Chant
Crystal Cave	Spinning Blade、Dancing Fire
Colunei Cavern	Max Blaze、Radiant Sphear、Vampiric Life
Twilight Wastelands	Blade Rush、Quick Melee、Rush、Everlasting Flames
Orphea Castle Interior	Gift of Mana、Frenzy、Mirror image

Sephia 篇

Orphea Dungeons	Magic Empower、Strike
Holy Mountain	Wind Slash、Breath、Paradigm Shift
Cavern of Queens	Wing of valor、Melee mastery、Endure elemental、Change life、Prism Ray、Sacred Ray
Twilight Wastelands	Max Magic、Damage barrier、Shadow
Sin	Daylight

Zazi 篇

Feydei Road	Magic Protection、Resistance
Tramont	Wind Edge、Big Fortune
Holy Mountain	Ice Slash、Cold Aura、Cold Chant
Colunei Canyon	Lightning Reflexes、Heroic Might
Verdei Keep Defense	Quick Magic、Rapid Shots、Dark Reaper、Whirlwind、Enchanted Wind
Orphea Castle Interior	Extend Range、Reanimation、Oberon

Levv 篇

Fort Seratem	impact chant、lightning slash、storm rage
Crystal Cave	impact aura、lightning bolt
Colunei Canyon	Quick Draw、Force of Doom
Colunei Cavern	Quick Draw、Force of doom
Fort Seratem Defense	Haste、Kennesses、Ebony Razor、Enhanced Lightning、Shocking Blast、Dive Attack
Orphea Castle Interior	Enchanted blaze、Mana regeneration、Berserk

Maggni 篇

Tramont	Melee Protection
Crystal Caves	Dice of Fortune、Unknown、Fire Slash
Tramont Defense	Quick Enchantment、Combat Reflex、Over Attack、Dragon Claw
Orphea Castle Gates	Wind Walk、Smash

结语

作为次世代主机上很少见的无双类割草游戏，本作还是值得一玩的，不过游戏含有明显的赶工迹象使得游戏的素质并没有事先预想中的好，好在官方已经公布了很多DLC内容来丰富游戏的内容。不管怎么说在《战国BASARA 3》发售之前，《九十九夜2》都将是喜爱该类型游戏的玩家不可错过的作品，尤其是只拥有XBOX360的玩家。



文 九兵卫 美编 anubis



太鼓之达人 DS 妖怪大决战	NBGI	音乐
NDS	太鼓の达人 DS ドロロン！ ヨーカイ大决战！！	日版
	2010 年 7 月 1 日发售 1～2 人	4800 日元
		对应玩家年龄：全年龄

作为 NDS 上“《太鼓之达人》系列”的第三作，本次的《妖怪大决战》进一步强化了 RPG 模式。更庞大的舞台、更丰富的战斗，本作提供给玩家的乐趣远远超出普通的音乐游戏。本期就让小九给所有喜欢玩太鼓的玩家带来一篇特快，简单介绍本作的演奏以及游戏模式。我们同时也欢迎更多的达人玩家将自己的心得或者挑战影像发来与小编分享。

演奏

谱面解说	
红色音符（咚）	敲打鼓面，判定时机为音符和谱面左侧小圆圈重合的时候。错过时机判定为“不可”，时机把握基本正确以及完全正确则分别判定为“可”以及“良”，“良”的得分是“可”的两倍；
蓝色音符（咔）	敲打鼓边，判定规则和红色音符一致；
黄色连打音符	音符从谱面左侧小圆圈经过时，连打鼓面或者鼓边，敲打次数越多得分越高。连打音符不计入 Combo；
红色／蓝色大音符	双手敲击鼓面／鼓边，得分变高。除了单个的大音符，同时也存在连打的大音符，敲击方法类似。大音符计 Combo，但只要时机掌握正确，单击也能出“良”或者“可”；
气球音符	音符从谱面左侧圆圈经过时敲打鼓面或者鼓边，迅速连打可以将气球吹爆。气球上标注的数字为即为连打所需的次数，本作中敲击气球音符的第一下不再算入连击数。气球音符不计 Combo；
拨浪鼓音符	拨浪鼓音符为 NDS 版独有的音符，连续交替敲打鼓面和鼓边即可，成功后会升起彩虹。拨浪鼓音符不计 Combo；
谱面分歧	标注有“谱面分歧”的曲目，演奏过程中满足不同的特定条件，谱面就会发生变化；
爆弹音符	如同爆弹一样的音符在谱面中经过时，不要敲打鼓的任何部位，否则 Combo 中断且 HP 大幅扣减。爆弹音符只在 RPG 模式出现。

半换与全换

每个玩太鼓的人都会在实践中总结出最适合自己的打法，因此具体的演奏技巧也就没有绝对可言，



这里介绍两种最常见的打法——半换与全换。半换是指每一段拍换一次左右手，例如“右左右、右左右”这样的打法；而全换则是指不间断换手，且换手只以音符的变化为准，例如“右左右、右左右”这两小拍用全换就可以打成“右左右左右左”。半换的好处是对节奏要求不高，容易上手，缺点是无法适用变化较复杂的谱面。相比之下，全换的打法则几乎万能，不过要想熟练掌握，也需要极高的毅力。

演奏技巧

左右换手

每一个初次上手《太鼓之达人》的玩家，几乎都是从单手敲打鼓面和鼓边开始练习。单手敲击的好处是容易把握节奏，但在应付连打、连续谱面时存在致命伤，长时间游戏手部非常容易疲劳。因此，左右手交换敲打鼓面是玩家入门后的必修课。举个最



简单的例子，惯用右手的玩家，遇到三连的红色音符，就可以用“右左右”的顺序敲击鼓面，最初可能无法掌握节奏，习惯一段时间后便能适应。

触控屏玩法

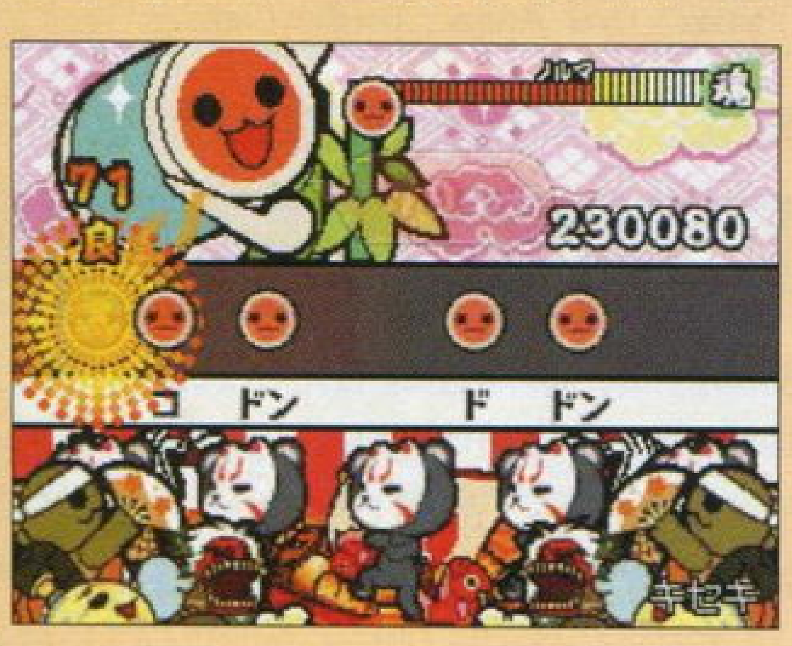
NDS 版相比街机版以及其他家用机版，最大的特色就是可以通过触控屏进行游戏，只要玩家拥有两支触控笔就能够轻松实现敲鼓的感觉。要注意的是，和普通的太鼓控制器不同，NDS 的触控笔是以点的方式感应玩家的敲打，所以点触时接触面积过大就会造成判定不准。此外，出于保护屏幕的考虑，游戏过程中玩家不要使

用握笔式的握法用触控笔戳打屏幕，推荐以斜角度敲打鼓面（屏幕）。



连续音符

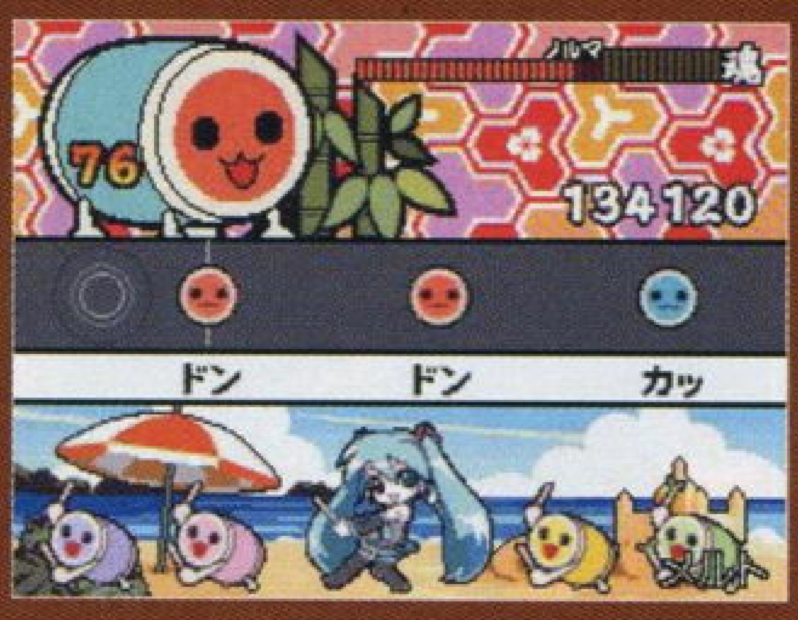
前面提到的连续音符，通常被分为二连音、三连音以及长串的“鱼



蛋”这三种：二连音除同色的音符以外，其余红蓝相间的音符建议左右手轮换敲击；同色三连音是《大鼓之达人》最重要、也是最基本的音节，玩家必须掌握左右手的节奏，以此类推，红红蓝／蓝蓝红、红蓝蓝／蓝红红这样的音符也就不难上手了；最难的连续音符为“鱼蛋”（形象的叫法），数个音符连成长长的一串，有些乍一看还比较复杂，这时就需要玩家去分解谱面，找出最基本的排列规则，化繁为简。

高速谱面

衡量曲目的难度，BPM（Beat Per Minute）也是很重要的参考要素。BPM 表示每分钟的敲打次数，说得



更简单点就是音符的实际密度。说到这里顺便提醒大家，游戏中玩家可以通过提高音符滚动速度（2 倍／3 倍／4 倍）来提升难度，但这里提高速度不是将歌曲本身的演奏速度变快，而是在保持音符本身分布规则的基础上将谱面拉长，导致每个音符在屏幕上停留的时间变短。不过，这样的提速方法并非只会提升演奏难度，如果谱面上分布的音符一个紧挨一个，完全看不出分布规律，通过提速就可以回复它们正常的谱面形态。

©2000—2010 NBGI

咚隆隆！妖怪大决战！

故事提要 あらすじ

平静而普通的夜晚，不知从哪儿传来小女孩哭泣的声音，和田咚（ドン）与和田咔循声找去，不料却被壁橱中出现的漩涡卷入了陌生的世界。这里虽然是古代的日本，但到处妖怪横行、百姓被搅得不得安宁。不过，人们意外地发现敲打太鼓产生的魂竟然能将妖怪驱散，于是在狸猫嘭子（ポンコ）的请求下，两人踏上了斩妖除魔并寻找嘭子失散的父亲的冒险之路。



冒险的基本	
地图	本作的场景分为城镇和大地图两种，大地图即为日本地图。除了第七章与最终章，每一个章节玩家都要依次前往两个目的地，它们会在地图上以星形符号标记。地图中有山脉或者河川阻隔的地方无法通过，当前无法到达的区域也往往会有专人把守，只要完成剧情后他们方才会让玩家通过。
装备	和普通的角色扮演游戏一样，本作也有装备概念：防具即为各种各样的服装、换上后不仅和田咚的外形会改变，防御力也会随之提高；而攻击力则与太鼓的音色有关，有些音色听起来很不雅，但攻击力颇高，打 BOSS 战时相当实用。
战斗	进入大地图（包括第七章的迷宫），玩家就会以踩地雷的方式遇敌，在草地上行走的遇敌率远高于在平地上行走。遇敌切入战斗虽然形式和 BOSS 战类似，但演奏的难度和长度却很低，杂兵战可以速战速决。玩家给予妖怪的伤害与敲打的评价以及自身攻击力有关 玩家 Combo 中断受到的伤害值与自身防御力有关，如果曲目结束时仍然没有消灭妖怪，则战斗结算只能拿到魂（经验值）而无法得到金钱。
升级	和正常演奏不同，在 RPG 模式下哪怕玩家的水平再高，如果不具备一定的等级，攻击输出不够同样无法战胜强敌，所以练级依然是必修课。不同难度下的战斗所获得的经验值是一样的，即使是刚刚接触本作的玩家也可以顺利推进流程。

进阶的技巧	
难度	RPG 模式给玩家提供了甘口（简单）、中辛（普通）、辛口（难）三种不同的难度，在“伊贺の里”最初的道场和右边的 NPC 对话选择“冒险のむずかしさを かえる”便可以随时改变游戏的难度。选择“レベルアップを うらなう”则是预测玩家距离下一等级还需要多少经验值。
GAME OVER	在游戏中 HP 被扣减为 0 就会 GAME OVER，但游戏并不会结束，玩家只是被传送回“伊贺の里”，老爷爷甚至还会送上盘缠钱，此时只要直接传送至前一次战斗的场景即可。另外，在 BOSS 战中如果歌曲结束时仍然没有将对方击倒，BOSS 会将玩家吹至场景的入口处，且玩家的 HP 也不会回复。
挑战	除了杂兵战和 BOSS 战，与每个城镇内的 NPC 对话，玩家还可以完成一些特殊的挑战。这些挑战与玩家的等级无关，也不会扣减 HP，考验的只是演奏技巧。虽然少数几个挑战难度很高，但好在完成这些挑战也能得到不菲的奖励。改变 RPG 模式的难度，挑战的难度也会随之变化。
钥匙	游戏中有三种颜色的门需要装备对应的钥匙才能打开，分别是木门／木钥匙、铁门／铁钥匙，金门／金钥匙。
隐藏城镇	流程进行到第七章，玩家可以前往日本地图左侧上方的“长崎岛（ながさき出岛）”，这里和剧情无关，但却隐藏着很多珍贵的道具，而商店内出售的高级装备也能一直受用到通关为止。另一个隐藏城镇是冲绳岛（おきなわ岛），这里位于日本地图的左下角，通关之后方可前往。冲绳岛相当于斗技场，等级 50 以上（1000 两入场费）才能接受挑战。规则为，玩家的能力回到 1 级，通过演奏消灭敌人，战胜 BOSS 即可进入下一层。整个挑战共 8 层，中途失败需要从头来过。

全流程 BOSS 战说明

BOSS 名称	出现章节	攻击方式
わにゅうどう（轮入道）	第一章	在谱面上滚动，阻碍视线。
きゅうびキツネ（九尾狐）	第二章	吐火烧掉谱面上的音符。
人鱼の女王	第三章	吐水泡干扰玩家的视线，或者用水淹没谱面（半透明）。
ろくろっくび（长脖子怪）	第四章	将脖子伸到谱面上，以说话的文字遮盖音符。
ゆきえ・みゆき（雪女）	第五章	将谱面擦得雪亮，阻碍玩家辨别音符。
うしおに（牛鬼）	第六章	用吹风来改变谱面速度，卷起的杂物也会阻碍视线。
魔术师ドコン	第七章	蝙蝠和巨人阻挡视线，闪电会让音符消失。
ダイダラボッチ	最终章	用大脚将谱面踩坏以阻碍视线，但音符不会改变。
妖怪大王	最终章	BOSS 坐在谱面上会呼唤流星，发动必杀时的字也会阻碍视线。





全曲目一览（＊注：获得大树难度 25 个王冠即可开启鬼难度。）

种类	曲名	梅（简单）	竹（普通）	大树（难）	鬼（极难）
J-POP 歌曲	キセキ	★×3	★×3	★×4	★×3
	じょいふる	★×3	★×4	★×6	★×6
	春夏秋冬	★×2	★×3	★×4	★×5
	RIVER	★×3	★×4	★×6	★×6
	Choo Choo TRAIN	★×2	★×3	★×4	★×4
	メルト（feat. 初音ミク）	★×3	★×4	★×5	★×8
综艺歌曲	まねきねこダックの歌	★×1	★×3	★×5	★×7
	BAROQUE HOEDOWN	★×2	★×3	★×3	★×7
	RHYTHM AND POLICE（踊る大搜查线）	★×3	★×5	★×6	★×8
	スリラー	★×3	★×4	★×6	★×8
	パパママママック	★×4	★×4	★×5	★×7
	お果子刑事の歌	★×4	★×5	★×7	★×9
经典歌曲	第九交响曲	★×3	★×4	★×4	★×6
	ハンガリー舞曲 第 5 番	★×5	★×5	★×4	★×8
	シンフォニックメドレー第 1 番	★×4	★×5	★×7	★×8
	トルコ行进曲	★×3	★×5	★×6	★×8
	フニクリ・フニクラ	★×4	★×6	★×7	★×7
	圣者の行进	★×4	★×5	★×7	★×8
	クープランの墓	★×5	★×7	★×8	★×9
	おおブレネリ	★×3	★×4	★×6	★×8
	ホルディリディア	★×3	★×4	★×5	★×8
游戏歌曲	シンフォニック ワルキューレ	★×4	★×6	★×6	★×7
	KAGYUKIYO	★×5	★×6	★×8	★×8
	名乗り（天上）	★×3	★×5	★×6	★×8
	ナックルヘッズ（鹰舞狼吼）	★×4	★×5	★×7	★×9
	メタルホーク BGM1	★×5	★×6	★×8	★×10
	战え！T3 防卫队～GDI mix～（TANK！TANK！TANK！）	★×4	★×6	★×7	★×8
	relations（《偶像大师》）	★×4	★×5	★×6	★×8
Namco 原创歌曲	どろろんガール	★×3	★×5	★×6	★×7
	妖怪道中记音头	★×3	★×3	★×3	★×6
	ラブリーX	★×4	★×5	★×6	★×7
	百鬼夜行	★×5	★×6	★×8	★×9
	天妖ノ舞	★×4	★×6	★×8	★×9
	Sweet Lay	★×4	★×5	★×6	★×8
	パブリィ☆クイーン	★×5	★×6	★×6	★×7
Namco 原创歌曲	mint tears	★×5	★×6	★×8	★×10
	常暗の森（序章《邪神复活の夜》）	★×4	★×4	★×7	★×8
	大多罗捌伍伍壹	★×4	★×7	★×8	★×9
	地狱の大王	★×5	★×7	★×8	★×10
	はたラク 2000	★×5	★×7	★×8	★×10
	トータル・エクリプス 2035（～少女の时空皆既日食～）	★×4	★×5	★×6	★×8
动画歌曲	宇宙战舰ヤマト	★×3	★×4	★×5	★×6
	Sign（《火影忍者 疾风传》）	★×3	★×5	★×6	★×7
	W-B-X ～ W - Boiled Extreme ～（《假面骑士 W》）	★×3	★×3	★×5	★×6
	天装战队ゴセイジャー	★×2	★×4	★×6	★×6
	Alright！ハートキャッチプリキュア！	★×4	★×4	★×4	★×7
	ハピハピ（クレヨンしんちゃん）	★×4	★×4	★×4	★×6
	踊れ・どれ・ドラ ドラえもん音头（《哆啦 A 梦》）	★×2	★×2	★×4	★×4
	サイコー・エブリデイ！（《口袋妖怪 钻石・珍珠》）	★×2	★×4	★×5	★×5
	となりのトトロ	★×2	★×3	★×2	★×5
	崖の上のポニョ	★×1	★×2	★×2	★×3

全隐藏曲目出现方法

曲名	解锁条件
パパママママック	密码（あんごう）输入，8 月公开
フニクリ・フニクラ	获得王冠 50 个
クープランの墓	演奏累计 100 次
シンフォニック ワルキューレ	个人最好成绩“良”累计达到 5000 次
KAGYUKIYO	うしおに战（第六章 BOSS 战）胜利
战え！T3 防卫队 ～GDI mix～	游玩本作一周
ラブリーX	わにゅうどう战（第一章 BOSS 战）胜利
百鬼夜行	きゅうびキツネ战（第二章 BOSS 战）胜利
天妖ノ舞	ろくろっくび战（第三章 BOSS 战）胜利
パブリィ☆クイーン	人鱼の女王战（第四章 BOSS 战）胜利
mint tears	ゆきえ・みゆき战（第五章 BOSS 战）胜利
常暗の森	魔术师ドコン战（第七章 BOSS 战）胜利
大多罗捌伍伍壹	ダイダラボッチ战（最终章 BOSS 战）胜利
地狱の大王	妖怪大王战（最终 BOSS 战）胜利
はたラク 2000	敲打太鼓累计 99999 次

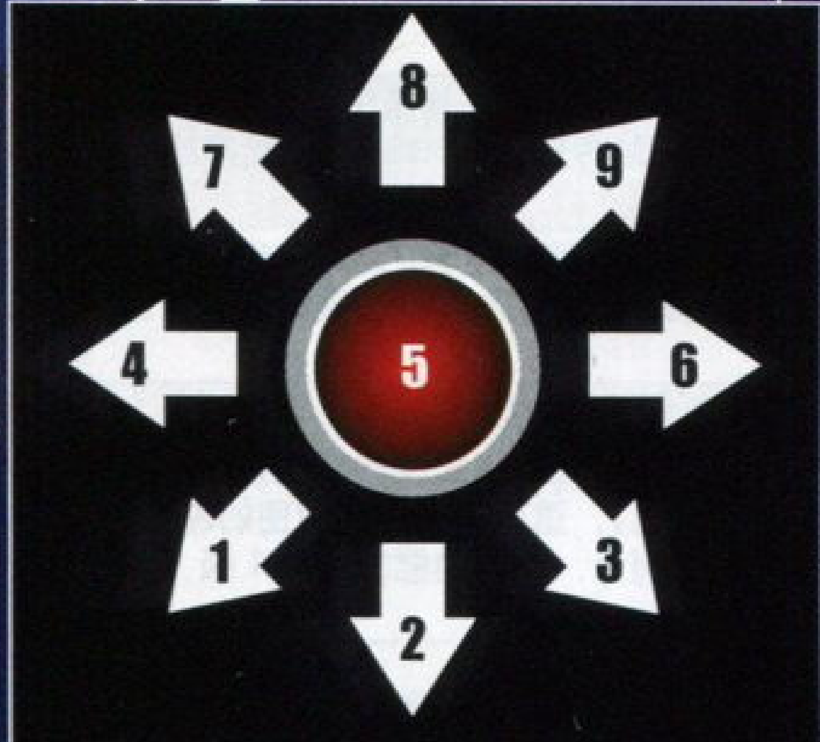
《苍翼默示录 连续变幻》以去年的街机版最新作为蓝本，加入全新的故事模式、挑战模式以及军团模式等等，内容丰厚无比。而作为一款格斗游戏，本作华丽的画面以及严谨的系统也完全有理由能够点燃埋藏在每一个玩家心底的格斗之魂。就让我们跟随本篇特快，一起展开“苍之魔导书”的修炼之旅吧！

文 九兵卫 美编 NINA



苍翼默示录 连续变幻		Arc System Works	格斗
多机种	Blazblue Continuum Shift		日版
	2010年7月1日发售	1～2人	6800日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

基本系统



※注：为方便阅读，本文以数字代替方向来表示各种基本招式与连段，数字与方向的对应关系与小键盘数字一致（详见左表）。另外，《苍翼默示录》中出现的A、B、C、D键攻击并非指家用机手柄的按键，具体对应关系可以参见游戏中的按键设置。

连段

《苍翼默示录》的按键分为A攻击、B攻击、C攻击以及D攻击，其中A攻击到C攻击由轻到重、硬直由短变长，D攻击则是特殊攻击。尽管游戏的具体连段因每个角色的性能而异，但总体思路和普通的2D格斗游戏并无二致，尤其是玩过“《罪恶装备XX》系列”的玩家应该更不陌生。

这里单独提一下本作中被广泛用到的“jc系统”。jc即为“Jump Cancel”，简单地说就是跳跃取消。前一个攻击动作完成后，迅速输入“7”、“8”、“9”中任意一个上方向就能发动跳跃取消，成功后角色会从硬直中取消并同时高高跳起，此时就可以继续对浮空的对手使用连段。有两点需要注意：一是并非所有攻击或者必杀技都能jc；二是当角色位于空中时，由于已经输入上方向，所以需要先将方向归中，然后才能使用jc。除了普通的jc以及hjc（大跳jc），游戏中还存在rc（适用于所有招式，消耗50%HG槽）、dc（冲刺取消）以及防御罩取消等各种取消方式，它们在游戏中的适用条件各不相同，玩家需要通过实战逐一掌握。

作者：有马七助

高雅的庭园



防御

本作没有专门的防御键，角色的基本防御动作是靠输入“1”、“4”和“7”（只限于空防）这三个后方向来完成。不过除了基本防御，游戏中还有其他的防御动作可供玩家使用。

Barrier

防护罩，防御的同时按下A、B两键，发动时角色前方出现绿色防护罩，此时体力槽下方的Barrier槽会扣减。开防护罩的好处是防御时不会被对方磨血（包括必杀与超必杀），且攻击方会与防御方强行弹开一段距离，能很少地抑制被压制的局面。

直防

直前防御，在受到攻击的瞬间按下防御键，发动成功后角色的身体会发出白光。使用直防，受攻击的一方产生的硬直非常小，利于发动反击，而且直防还能额外得到HG槽的奖励。当然，直防对于玩家时机判定的要求也是很高的，需要反复练习才能在实战中发挥作用。

防御反击

防御反击又叫CA（Counter Assault），在防御的同时按下前方向6和A、B两键发动。虽然防御反击需要消耗50%的HG槽，但由于可以直接打断对方的对方的压制，迅速切换攻防，所以回报非常丰厚。

消极状态

长时间后退、疾退或者原地不动，系统就会判定玩家为消极比赛。作为警告，画面中会出现“Negative Warning”，继续消极比赛则会进入“Negative Penalty”状态，此时角色受到的所有伤害都会变为两倍。



特殊系统

起身系统

本作的起身系统比较特殊，倒地后如果玩家不主动起身，则倒地时间较长，且会被对方从地面继续追加连段。倒地后输入4/2/1+A/B/C键，就可以做出不同方向的起身动作，发动时角色的身体会发出白光。向前、向后起身有一定的无敌时间，但起身动作较慢，原地起身（下方向起身）速度最快，但会被打击属性的攻击中断。

受身系统

和起身类似，角色在受到非连段攻击时，可以迅速按A/B/C键进行受身，被浮空还能前后方向受身。受身的好处是可以从伪连或者对方的压制中即时挣脱，但受身也并非万能，在空中受身时要确保落地位于安全位置，否则会陷入不利状态。

©ARC SYSTEM WORKS

HG 槽

HG 槽即为能量槽，攻击或者防御对手的攻击是积攒 HG 槽的最主要手段，使用超必杀（DD 技）、防御反击（CA）以及 rc 取消都要消耗 50% 的 HG 槽，而一击必杀（AH 技）则要消费 100% 的 HG 槽。和前作不同，本作所有角色一登场便能使用 AH 技而无需解锁，发动条件是决胜局、对方体力低于 35%、我方至少有 1 格破防槽且 HG 为 100%。

投／拆投

在地面或者空中靠近对手，同时按下 B 键与 C 键即可使用投技。画面中出现绿色或者紫色的叹号后，被投的一方可以同样输入 B 键加 C 键进行拆投，特殊动作下画面中出现红色的叉号则表示不可拆投。



新作变更点

相比前作，本作在系统方面进行了很多优化与调整，虽然整体变化不大，但游戏本身的平衡性却因此而得到大幅提高。限于篇幅，这里就不逐一把每个角色的性能变更点详细解析，只将系统方面的三个重要变更点列出，以方便老玩家参考。



GP

Guard Primer，本作全新的破防系统，在角色体力槽的下方以黄色灯型图标表示，又称破防槽。在防御具有破防属性的攻击时，防御槽就会自动减一格，全部减完便发生破防，破防后短时间防御不能，破防槽自动恢复至最大。通常状态下，破防槽被扣减后会自动回复，要想避免破防槽被扣减，可以使用防护罩抵消，但每使用一次会消耗 1/3 的 Barrier 槽。

BB

Break Burst，爆气攻击，同时按下 A、B、C、D 键发动。通常爆气攻击分为两种：一种在进攻中使用，爆气为金色，对手会被浮空后可以追加连段；另一种在防御中使用，爆气为绿色，短时间进入无敌状态且会将对手弹开。爆气攻击的使用次数以“B”字型图标表示在体力槽的下方，上限为两个。前作发动爆气攻击后，角色受到的伤害值会上升，新作则取消了这一设定。

FC

Fatal Counter，本作新增的一种 Counter，属于每个角色特定技能产生的附加效果。画面与音效出现 Fatal Counter 时，受攻击一方的受身不能时间比普通的 Counter 要长，更容易接上连段。

家用机版主要模式介绍

教学模式 Tutorial

教学模式为本作的新增模式，制作人特地将教学模式放在其他模式之前，目的就是为了让所有初次接触《苍翼默示录》的玩家都能通过该模式熟悉一下这款格斗游戏的基本规则与系统。教学模式内的项目不多，玩家可以通过 Rachel 通俗易懂的解说，掌握本作中一些最实用的常识。由于该模式只是以 Ragna 为例，所以具体到其他角色的应用还得靠玩家自己去领悟、去类推。



得分模式 Score Attack

和前作以及街机版一样，得分模式依然是游戏中最难的一个模式。该模式共 14 场战斗，对手的顺序固定（如右表），每一场战斗均以三局两胜的方式决胜负，失败则需要重新从第一场开始挑战。由于 NPC 对手的攻击频率以及反应速度实在是又高又快，所以除了练好基本功，我们也有一些捷径可以更轻松地完成该模式。以 Tager 为例，虽然新作取消了前作中可以自定义必杀技快捷键的设定，但由于新加入了 BEGINNER 的操作模式，所以玩家实际上仍然实现达到“一键必杀”，2D 或者 236C 近身，多防御、找准机会使用指令投，AI 有限的 NPC 也会拿玩家没辙。为了避免前功尽弃，建议玩家打得分模式时准备两个手柄，发现形势不对时立刻按下 2P 的 START 键，这样就能 2P 乱入，打完 2P 后可以重新从前一关开始挑战。另外，本作中 Unlimited 版的角色数量比前作多了不少，想要获得这些角色必须用对应的人物完成得分模式，难度不小。

得分模式对战顺序

次序	对手
1	Bang
2	Taokaka
3	Tager
4	Carl
5	Noel
6	Arakune
7	Litchi
8	Jin
9	Λ-11
10	Tsubaki
11	Unlimited Hakumen
12	Unlimited Hazama
13	Unlimited Ragna
14	Unlimited Rachel

全 UM 角色一览

Unlimited Ragna／ラグナ	Unlimited Jin／ジン	Unlimited Rachel／レイチェル
Unlimited Noel／ノエル	Unlimited Tager／テイガー	Unlimited Taokaka／タオカカ
Unlimited Arakune／アラクネ	Unlimited Litchi／ライチ	Unlimited Carl／カルル
Unlimited Bang／カルル	Unlimited Hakumen／ハクメン	Unlimited Λ-11
Unlimited Tsubaki／ツバキ	Unlimited Hazama／ハザマ	Unlimited μ-12



作者：有马七助



军团模式 Legion

军团模式最早出现于PSP版，这次经过强化被重新加入到家用机版新作中。和其他格斗游戏的组队战不同，本作的军团模式玩家最初只能选择1名角色。与邻接的敌方阵地交战后，玩家从我方阵营选择参战角色，将敌方阵地所有角色击败便算胜利。战斗中被击败的角色不会复活，但胜利后玩家可以从敌方角色中选择一人收服为我方成员（最多20人），其余我方成员的角色也会获得1/5的体力回复。敌方阵营除了人数可以表示，玩家也可以观察其阵营的形状与颜色来判断对手的强弱，绿色的等级最低，其次是橙色、红色、紫色以及银色，金色的等级最高。

此外，出击时连接我方阵营的敌方阵地越多，我方可出击的角色也越多，具体为连接两个加1名、连接3个加2，但出击的上限为5人。画面左侧的计时器每战斗一场就会计数一次，达到一定程度时敌人的等级会上升一级。不过，部分战斗胜利后也有一定几率会获得敌人等级下降的奖励，玩家可以善加利用。

故事模式 Story

和前作一样，这次的家用机版依然给每个角色准备了单独的故事模式（μ-12除外）。该模式的剧本以及语音均为原创，除了能了解游戏的背景故事以及人物关系，玩家还可以收集众多精美的CG图片。受分支选择的影响，本作的故事模式仍然分Normal Ending与Bad Ending，只不过Bad Ending在新作中又被称作搞笑结局。进入搞笑结局，Q版的人物会为玩家带来一段简单的广播剧，内容非常恶搞有趣，建议玩家千万不要错过。而前作的故事模式中失败也会被计入完成度，新作则取消了这一麻烦的设定。

μ-12出现条件

μ-12出现条件为将故事模式中的真结局（TRUE END）通关。而真结局的出现条件是依次完成Ragna、Jin、Noel、Rachel、Tsubaki、Hakumen以及Hazama的故事模式，必须是达成Normal Ending（图标上显示“CLEAR”字样）。



挑战模式 Challenge



挑战模式的主要作用是让玩家学会并练习各个角色的基本连段，每个人物的挑战任务各有10个，从简单到复杂，囊括了基本招式、地面连段、空中连段以及投连段等等。挑战模式与本作的奖杯/成就有关，所以要想全部达成就需要反复的练习。

新角色上手指南

Tsubaki/ツバキ



性能

近身型角色，攻击范围短但连续性高。虽然配合多择可以形成有效压制，但连段伤害值普遍偏低也是Tsubaki先天的缺点。玩家在使用时注意调整攻守的节奏，尤其是蓄气的时机。

基本连段
①5BB>2BB>5CC>236A>214A>22C
②5CC>22D>6CC>（hjc）>JC>（jc）>JCC>236A光>214C（需1格能量）
③3CC>JB>JC>（jc）>JCC>236A光>214C
④投>214B>（冲刺）5B>JB>JC>(jc)>JCC>236A光>214C

Hazama/ハザマ



性能

Hazama对操作者的稳定性要求较高，属于强调立回与远距离牵制的角色。组织残影牙、蛇翼以及蛇咬连段为基本战术，学会随机应变调整思路是关键。

基本连段
① 4DD>JB>JC×n>jc>JC×n>214B
② 5C>3C>214D>C 派生 >5C>2C>(4DA)>4D>623D
③前投 >5DD>JB>5C>4D>623D
④ 236C>236236B>623D>632146C

作者：有马七助



μ-12

性能

家用机版独占新角色，整体招式与性能和Λ-11类似。不过μ-12的招式判定距离较远，道具的设置也更多样化，能力略胜于前者。相反，μ-12不擅长中远距离的连段，近身则具有优势。

基本连段
① 3C>2B>5C>6C>D>63214C
② 投>（冲刺）5B>6A>J2C>（冲刺）2B>5C>6C>D>63214C
③ 6A>2C>JB>JC>JC>J2C（对空）
④ 2C（Counter Hit）>63214C（蓄）>（冲刺）6A>6B>（冲刺）6A>J2C>（冲刺）2B>5C>6C>D>63214C



古剑奇谭

古剑奇谭	上海烛龙/游戏吧	角色扮演
PC	GuJian	中文版
	2010年7月10日 对应玩家数量：1人	79元
	对应周边：无	对应玩家年龄： 全年龄

七弦琴鸣，梦回太古；灵霄剑吟，书此奇谭！

《古剑奇谭》是上海烛龙历时两年多打造的、全新仙侠RPG。作为曾经创造出《仙剑奇侠传3》、《仙剑奇侠传4》的团队，他们也希望将这款作品打造成为一款经典作品。

强大的画面表现力

《古剑奇谭》采用了“Gamebryo”游戏引擎，该引擎成就了《上古卷轴4》、《辐射3》、《战锤Online》等经典作品。凭借游戏引擎强大的技术支持，使得本作在画面上有着出色的表现力。游戏中水的表现最值得称道，尤其是瀑布那层层叠叠的激流，上海烛龙力求为玩家展现出它的奔腾之美，结合周边色彩艳丽的植被点缀，将一幅梦幻般的场景展现在玩家眼前。由于在山涧之中，潭水成墨绿色，瀑布之下形成水雾，潭水与岸边接壤的地方过渡十分自然。潭水波光潋滟，画面的表现形成一种动态美感，远处山峦的倒影映衬在水中，由于微风流动，倒影呈现出不规则的断层，阳光照射之下的水面也呈现出局部的高亮效果。


■雾灵山涧，瀑布所溅起水花的效果很惊艳。

性格各异的角色

庞大的剧情，需要无数的人物来进行延伸，主角当然是重中之重。而《古剑奇谭》中的主角们也是个性十足，如第一男主角百里屠苏，表面沉默寡言，终日与爱鸟相伴，其实内心深处却是十分的热情，这样的人在与温柔美丽、善解人意的女主角风晴雪的陪同下结伴旅行，又怎能不碰撞出火花？而其他四位主角更是完美的诠释了什么叫“型”态各异，如书生型的方兰生、大叔型的尹千觞、萝莉型的襄铃、御姐型的红玉。这六位主角放在一起，恐怕想不出故事都难，而实际上他们又会有怎么样的遭遇呢？这些少年玉女又会有怎样的归属呢？我们拭目以待吧。


■主角之一的红玉特写，典型的御姐，高贵而又神秘。

内涵深远的剧情

游戏的背景故事采用了架空与写实并存的形式，即神话故事与真实历史虚实结合，但游戏的核心剧情始终体现着中华文化的博大精深。在《古剑奇谭》庞大的世界观中，有上古神话，有神兵利器，有儿女情长，也有苍生大义。通过体验跌宕起伏的游戏剧情，玩家可以体会到从远古的创世神话，到现实中真实存在的历史故事，甚至还可以深入那千古一帝秦始皇的长眠之地，来一探那惊世未解之谜。


■六主角齐聚，似乎在做重大决策。

爽快淋漓的战斗系统

战斗系统则是游戏另一大亮点，区别于传统的回合制，《古剑奇谭》采用的是一种半即时的战斗方式。在半即时回合制模式下，玩家可以在一次行动时发动多个技能，只要有足够的行动力，一次行动内甚至可以同时发出多个不同招数！无论是重视策略，状态牵制配合伤害输出从而掌控战局；还是用压倒性的火力速战速决，瞬间取得战斗胜利，都完全取决于您的爱好和风格！不仅如此，如果依序使用特定技能，还会引发质变，施展出神秘而强大的悟出技！至于怎样才能悟出这样的技能，就要由您自己到游戏中来发现了。


■张弛有度的战斗画面，可以看出和传统的回合制战斗还是有区别的。



CRACKDOWN 2

近期 X360 的独占大作不少，而《除暴战警 2》作为一款百万销量作品的续作还是让很多人关注的，游戏继承上作高自由度的风格，同时大幅度加强了可玩的内容，玩家不但要惩治一般罪犯甚至还要对付异型怪物。游戏也顺应当前形势加入了多人联机配合与对战，让玩家可以从各个层面体验这款作品。下面就让我们进入这个充满暴力犯罪的太平洋城吧！

文 LezardSnake 文 脆薯条 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：一周目通关约 10 小时。

除暴战警2	Microsoft Game Studios		动作射击
X360	Crackdown2		美版
	2010年07月6日	1～4人	59.99美元
	对应玩家年龄：17岁以上		

系统解说

人物能力解说

游戏虽然是《GTA》似的自由类型，不过却设置了5项人物能力来让玩家提升，随着能力的提升玩家的综合实力会明显上升，而且外观也会逐渐发生变化，当然敌人也会随着玩家的等级提升逐渐强化。能力提升的主要方式主要是多多使用该能力相关的动作，然后就是取得分布在太平洋城中的各种能力球了，其中能力球中的反叛球是需要玩家追上去抓住才能拿到的。有一点要注意的是，由于我们是战警，所以不能做伤害民众的事，如果伤害民众的话各项能力可都是会下降的，同样我们也不能攻击我们的警察同伴，不然这样不但能力会下降而且同伴还会攻击自己，得不偿失。

敏捷度

影响移动的速度和跳跃的高度还有落地时所受到的伤害。是平时需要用到的最多最重要的能力，敏捷能力不够的话别说大量的收集和挑战要素不能完成，就是连基础的主线任务都很无法搞定，所以我们要时刻注意提升自己的敏捷经验值，以最快的速度达到高等级。游戏中敏捷能力最主要的提升方式是寻找敏捷球，游戏中的敏捷球有500个之多，还有300个可以提升全部能力的隐藏球和几十个会逃跑的反叛球，这些球即是玩家主要的升级方向又是游戏最重要的收集要素之一，各种球收集了多少都可以在游戏里查看，基本过程就是先寻找低处的敏捷球，

在随着等级的提升逐渐取得高处的敏捷球，达到一定等级以后再去抓获反叛球。游戏另一种提升敏捷的主要方式就是玩屋顶跳跃小游戏，而且取得一个好成绩的话提升的幅度还会很大。游戏有10几个屋顶小游戏，只要到达地图中的绿色旗子标志的地方按下 A 就能开始游戏，游戏过程中只要在一定时间内不断走过地图中的绿色点直到全部走完就算完成。敏捷度达到5级以上后可以使用空中滑翔，而游戏还提供了空中滑翔相关的小游戏。

©2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved

力量

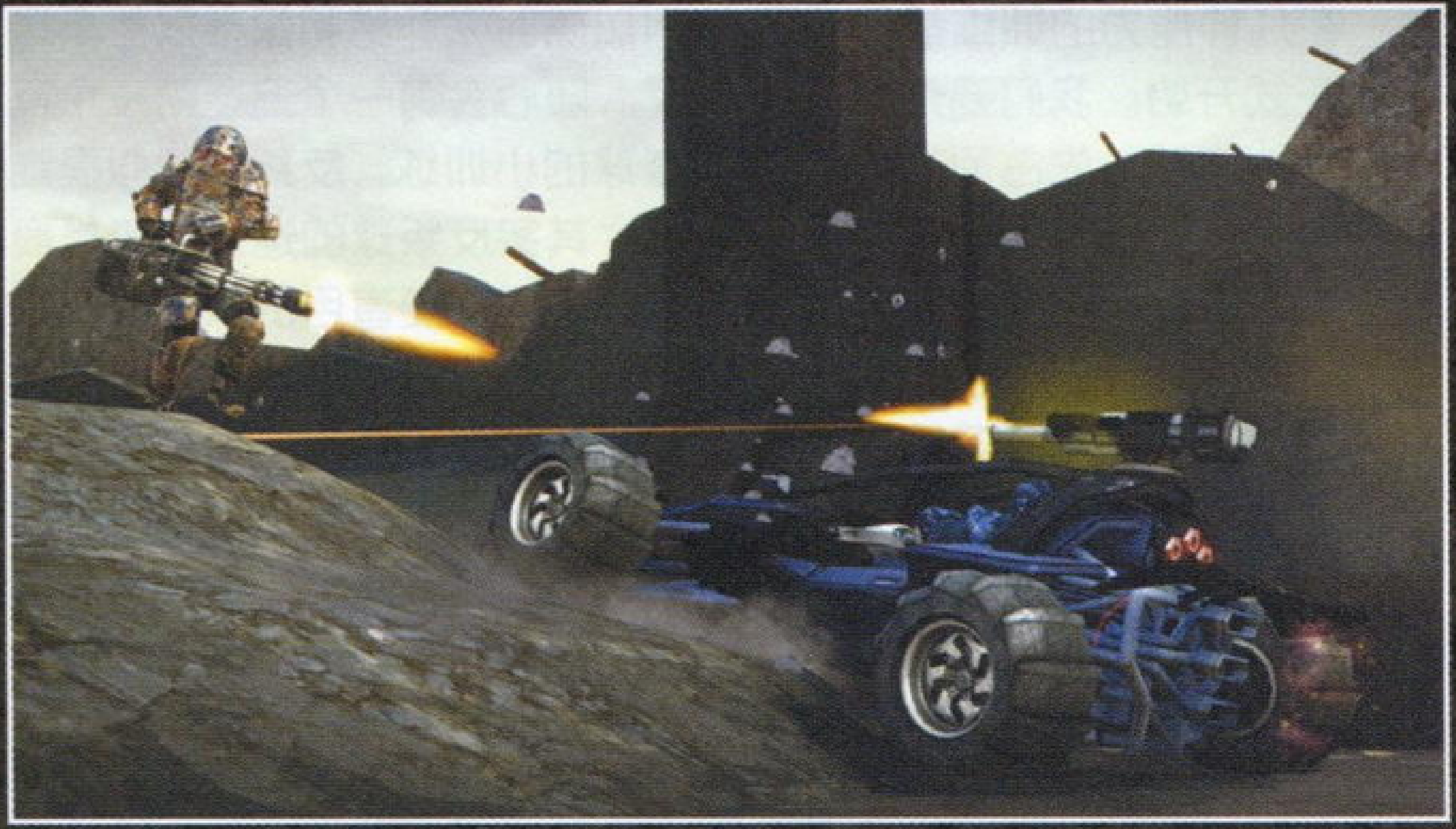
关系到近身攻击力的大小和投掷道具的距离与种类。提升方法基本就是多用近身攻击和投掷。近身攻击攻击力很高，平时可以多多利用，尤其是等级高了以后对普通杂兵比用枪打要来得快的多。力量等级高以后可以投掷更大的物体，不但攻击力高，也可以当做平台登上一些高地，还可以把一些原本只能坐上去攻击的炮塔扯下来当手里武器用。同时玩家红色的HP槽在力量等级提高的同时也会增加，每升一级加一条，以红色圆点标于红色HP的下方。本作敌人的数量众多，如果玩家愿意的话找一个人多的地方提升力量等级并不难。随着力量等级的提升玩家的攻击招数也会新增，其中有按住B的冲撞攻击和跳跃后按住B的威力巨大的空中落地攻击等等，都是清理杂兵的好方法。

武器精准度

提升方式比较简单，但是提升速度却不是很快的一个能力，提升方法只要用爆炸类武器以外的武器多打倒敌人就行了。能力越高瞄准部位时射击的越精确瞄准速度越快。后期有大火力重型武器后提升能力会变的容易一些，重机枪、狙击枪和火神炮什么的都是不错的练级选择。射击等级提高还可以解锁一些武器，这样就能在下回重生的时候选择了。

爆破威力

影响手雷，遥控炸弹、地图中的爆炸物等爆破类武器的攻击力和攻击范围。方法也是使用相关的武器道具，可以找敌人多的地方来练能力，比如开启能量球的时候就是很不错的机会，还有就是夜间满地图异型的时候，在练级同时还有相关的成就可以拿，异型类敌人很爱扎堆，而且手雷的爆炸速度本来也很快，所以爆炸能力也相对好提升一些。后期搞到火箭筒和榴弹炮之类的大威力爆破武器的话就会更爽了，一炮轰杀十几个异型易如反掌。



驾驶技巧

影响驾驶汽车、直升机等载具的能力。提升等级会提升驾驶时的速度、控制力和耐久等驾驶能力，可以使驾车的感受变得越来越轻松。平时驾驶载具时只要开车碾死敌人就可以增加经验，等晚上有无数的异型的时候开着车一路飞奔既练了级又十分的爽快。除了不断的撞人以外游戏中还有一些驾驶反叛球可以拿，不过必须是开车的时候追上去才行，步行是无法抓取的，等驾驶等级差不多的时候再去拿驾驶反叛球会更容易一些。当我们的驾驶等级提升一些以后就可以去玩小游戏了，公路赛、屋顶赛、特技环等等都是大幅提升能力的机会，还顺便有成就可拿。不过这些比赛大多需要有特技的车辆，具体什么车有什么特技在选车的时候会有标注。

载具可以说本作的亮点之一，载具的种类很多而且各有特色，战警总部的车特技众多但是防御力极差，赛尔集团的车没什么特色但都是十足地耐打。游戏相关的小游戏和成就也非常多，是玩家平时游戏中最重要的内容之一。驾驶汽车的时候还可以听音乐，游戏内置了大量音乐让玩家随意切换聆听，可以说弥补了游戏平时基本没有BGM的缺憾吧。



操作说明

按键	步行	驾驶
LT	锁定（按住）	刹车／倒车／直升机左武器
RT	射击／投掷道具	加速／直升机右武器
LB	装填子弹	直升机下降／汽车武器发射
RB	扔雷／投掷道具／引爆炸弹	直升机上升／切换曲目
LS	下蹲	直升机加速
RS	跳跃（按键长短决定跳跃高度）	往后看
左摇杆	移动	驾驶
右摇杆	视角／瞄准部位	查看／瞄准
↑	光球侦测	光球侦测
↓	取消挑战赛	取消挑战赛
←	降低音乐音量	降低音乐音量
→	提高音乐音量	提高音乐音量
X	切换武器／拾取武器（按住）	无
Y	进入车辆／使用炮塔／查看	离开车辆
A	跳跃（按键长短决定跳跃高度）	手刹
B	近战／落地攻击／冲撞／捡起、放下物品	喇叭／射击／跳跃（需要有特技的汽车）
BACK	进度画面／呼叫直升机	进度画面／呼叫直升机
START	情报画面	情报画面

游戏中的一些技巧

赛尔据点

游戏中有一项大任务是占领全部赛尔据点，就是地图中红色C标志的地方，这种据点一共有20多个，完成情况可以在游戏中查看。这里推荐每到一个新区域后最少先占领一个据点，因为玩家所有新获得的武器和车辆都必须拿到据点上才能保存到总部里，这样以后每次选择出击点的时候才能解锁相应的武器和车辆。如果拿到大威力武器一定要先去据点保存。很多据点的占领需要同时搞定该区域内的两个据点，不然会被反抢回来，抢夺的方法流程中会说明。

前往任务地点的方法

游戏中主要的交通工具是汽车，不过汽车只能走公路，而大多数任务地点是不会在公路中央的，在我们主角敏捷等级不够高的时候大部分任务地点都需要我们一步一步跳上去。游戏中有很多建筑和场景的边缘都是可以抓住的，只要跳到范围内主角会自动抓住这些边缘，不过由于游戏建模的问题有时候一些可抓的地方并不是很清晰，这就需要我们多尝试，跳跃的时候

把摇杆推向对着你要抓住的地方会很有用，因为主角每次跳跃的时候都会稍微向身后方向飘，不推住摇杆的话会以为这个地方是不能抓的。

在面对许多略有陡度但是很平几乎没什么落脚地点的场景时候不要轻易放弃，游戏并没有限制什么地方是不能通过的，所以多调整视角只要是有角度的斜坡基本都能都可以登上去，这时候只要连着跳跃找到能卡住的位置在一步步跳上去就行了，这也算上是利用游戏中的一些建模小问题了吧。运用这个方法只要不是直上直下的大楼基本都可以慢慢跳上去，可以省去很多找路的时间。玩家也可以扛汽车扔在需要攀爬的地方垫脚，还有就是各个场景边缘凸起的地方也要利用，往往这一点点凸起就决定了你能否跳上一个高台。



人物的 HP

本作 HP 的设定和一些 FPS 游戏相同，并没有补血药一说，只要一定时间内不受到攻击就会自动回复，不过游戏有两个血条，首先消耗的是白色的装甲值，装甲值被打空以后才会消耗红色的 HP 值，全部清光后死亡，死亡以后可以选择自己选择地点重生，这样可以从新配备自己的装备，还可以选择原地复活，但是只能装备系统默认的武器，不过可以捡取死亡时掉在地上的武器，如何选择就看玩家自己了，死亡后会自动记录并且什么都不会损失，记录前已经取得和通过的收集与挑战都会保存。玩家在游戏过程中大部分时间都不要硬拼为好，尤其是高难度下。游击战是最保险的清理敌人的方法，游戏中异型的数量众多但是其实攻击力一般，赛尔集团的杂兵数量稍少但是各种武器的攻击力却很高。按 LS 键是可以下蹲的，这一点别忘了，可以藏在一些掩体后面。

昼夜变化设定

游戏中是存在昼夜变化的设定的，白天的时候路上不会出现异型而只有赛尔集团的杂兵，而夜晚就会出现大量的异型了。所以玩家做任务的时候要选择合适的时间前去，这样会事半功倍。昼夜的变化完全是根据游戏时间自动的，只要等待即可切换昼夜。

一些常用的地图图标

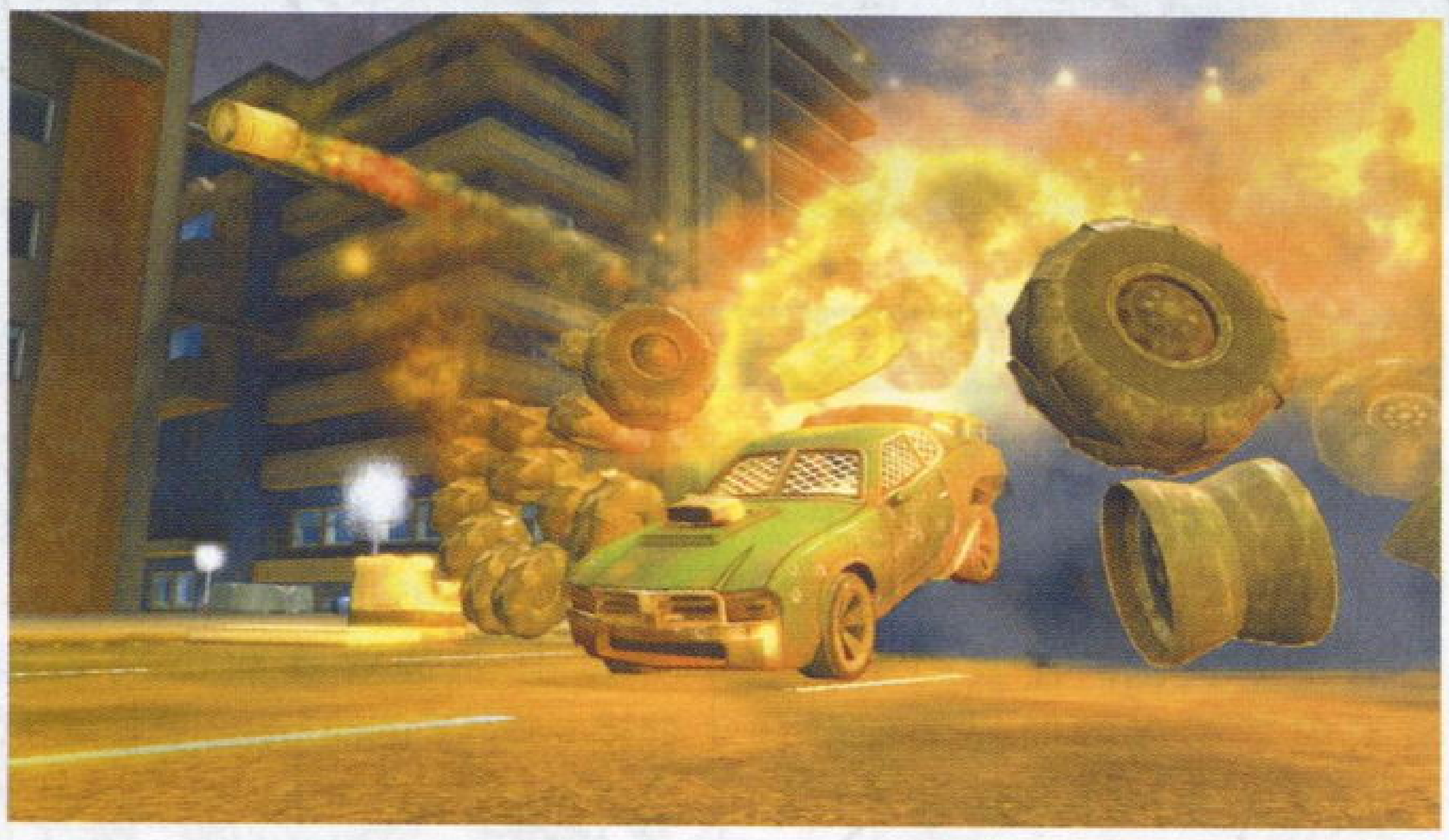
游戏中大部分图标都可以按 BACK 在每个类别的任务种类中查看，其中有几个常用指示标志并不在任务标志里。其中黄色中间有小圆圈的方块类标志是炮塔位置，淡蓝色三竖标志为武器箱，白色战警标志是补给点。紫色旋转标志是驾驶反叛球，绿色旋转标志是敏捷反动球，周围临近的地方有能力球的时候会有心跳声一样的感知反应。

流程攻略

序

由于游戏是完全自由的进行方式，所以有很多分支内容和收集要素，本次流程只介绍主线任务部分，难度选择为默认的“强悍”。游戏一开始的动画就为我们展示了太平洋城的种种混乱不堪，而我们的主角也在一所大楼的实验室中诞生。一上来根据提示完成训练即可，战警自身的 HP 和装甲都会自动回复，杂兵什么的都是用来练手的，熟悉操作吧。游戏射击瞄准和一般射击游戏来的不同，锁定后右摇杆瞄准时会有一个大致范围，并且有图标提示该范围是敌人的哪个部位，这种瞄准方式让玩家的射击操作更为简洁。

在几种能力的训练都完成后游戏正式开始。我们要开始抢夺第一个能量球，先占领第一个赛尔据点，消灭一定数量的敌人到右上角的红槽清光后站在红色的圆圈上按 BACK 就能呼叫直升机占领据点，随后任务更新，继续前往该区域的另一处红色标志处，首先收集敏捷球，这里最少能升一级敏捷。随后在红色圆圈处呼叫直升机，这里可以用周围的炮台消灭敌人，右上方的红色管消灭完之后任务完成。这样该区域的据点就完全搞定了，以后可以随时来补给和保存武器车辆了。随后会有一个追逐第一个反叛球的小训练。反叛球看似很难抓，其实反叛球的运动轨迹是很有规律，不要盲目的从后面一直追，我们要做的就是从侧方跟着它跑观察其移动方向和规律然后看准时机一个跳跃抓住它，拿到以后解除成就并开始下一个大任务。战术据点任务并没有结束，玩家可以根据喜好继续此任务直到占领全部据点。



能量球 1

烈日计划是游戏的主要任务，我们要设置能量球在异型的巢穴中爆炸以消灭大量异型，一共有 9 个能量球要设置，每个能量球设置之前要先启动该区域的三个能量波装置，三个能量波射出的激光交汇的地方就是我们要布置能量球的异型的巢穴。能量波以蓝色的标志标与地图之上。走到蓝色地点后清光周围的杂兵站到标志上让右上角的蓝色管涨满就可以激活能量波装置了。一开始的三个能量波位置都很明了，完成后任务目标更新前去异型巢穴。到达地图上的白点后跟着路线提示就能进入异型巢穴，在这里呼叫直升机运一个能量球下来，随后要保护能量球到启动。右上角红色管为能量球的 HP，被打光后

任务会失败，随时间逐渐增长的蓝色管是启动槽，涨满后能量球启动任务完成。

虽然是第一个能量球任务，不过难度却不低。这里敌人巨多，其中在地图上有标记的异型会对能量球造成大伤害，是我们保护能量球启动的战斗中主要的目标，这种怪从远处就能攻击到能量球，所以要时刻关注画面中的标记提示，出现就第一时间消灭。在能量球刚运下来的时候一定要在周围找到激光枪，该枪对付异型极为强力，能一枪消灭大批异型，而且弹量不少，惟一的缺点就是射程极短，而且这把枪只能对付异型，对付正常敌人只能将其吹飞，如果没有这把枪的话恐怕很难保住能量球，因为刚开始我们什么能力没有，攻击力低，手里武器又很烂，很难短时间内消灭大量异型。能量球启动后一瞬间消灭了该地区的全部异型。任务结束后一定把手里的激光枪送到据点保存。



能量球 2

我们继续前进去启动下三个能量波装置。其中有一个要游泳过去，这里的能量波在最顶层，需要找到逐渐向上的楼梯来前进，这里敌人众多要十分小心，打不过不要硬拼。开启能量波的同时注意拿路上的敏捷球。其它两个能量波比较好找，三个能量波激活后前往异型巢穴，这个巢穴也比较简单，底层的标记怪会爆炸可以利用其一次消灭大批异型，高层的标记怪要爬上去解决，地上还有炮台可以利用，而且这个巢穴的异型配置和上一关一样，所以没有难度。完成后继续下一个能量球的安装工作。

能量球 3

其中一个能量波装置在高山上不太好找，需要沿着公路走到山崖的外侧然后从中间的山洞进去用弹跳装置弹到山的里侧，最后顺着山坡爬上去就能找到了。最后一处能量波会被一睹墙堵住，需要爬上去把墙中间打烂才能让光波穿过去。来到异型巢穴后依然优先消灭高处的标记怪，地图中的激光手雷一定要拿上，这玩意对付异型太好使了。只要看见标记怪就立刻消灭肯定能完成能量球，不过同时要注意一下自己的HP，尤其是不小心被周围的爆炸物炸到以后，不要能量球保住了自己却被打死了。这个能量球完成以后该区域的全部能量球就都搞定了，相应的成就也会解开。



我们向下一个区域移动，中间的路程不短，抢一辆汽车顺便拿些升级球再走吧。

能量球 4



从这个能量球开始我们的主角平均等级应该已经快3级了，敌人也会逐渐变强，赛尔集团兵会使用威力巨大的火箭筒了，而且是连发的，所以要小心前进，一不小心有可能被秒掉的。前面两个能量波很好找，最后一个在高楼的顶端，需要来回绕圈找到攀爬的阳台外壁从而到达顶端，而且这个能量波还会被木墙堵住，沿着画面中光波发射出来的位置走会在不远处找到这堵木墙，一手雷炸烂它吧。三个能量波完成后前往巢穴，这个巢穴里有一把超级步枪和一把鱼叉枪，可以带回去保存。鱼叉枪对付远处的标记怪非常好使，这里没有什么电磁武器，

如果感觉超级步枪打不过的话可以事先带一把电磁枪过来。这里要注意别从能量球的地方掉下去了，不然上来还得爬半天，浪费了时间能量球就有可能保不住了。搞定后前往下一处能量波吧。

能量球 5

到了这里赛尔集团的杂兵火力非常强大，远比异型厉害多了，我们不妨先用异型提升一下力量等级来增加自己的HP与攻击力，3级力量的时候就能使用冲撞攻击了。在小岛上的能量波要靠游泳过去，这里有一个敌人据点可以顺便占领，要说明一下的是这里敌人火力极其猛烈，一不小心会被连续轰炸致死，敌人有炮塔、火箭炮、榴弹炮等各种大威力武器，我们需要步步为营，时刻注意回复自己的HP，打倒敌人的同时拿上敌人的大威力武器反击。把这个区域的两个据点全拿下后就能完全控制这个区域了，这时候把榴弹炮和火箭筒这些大威力武器全部记录一下前往最后一个能量波处，不过之前先把这个能量波前面的墙打破吧。

最后一个能量波在很高的高塔上，这里要从它外缘的平台上左右来回跳跃到顶部。以现在玩家的等级到达异型巢穴以后肯定已经有大块头的异型了，这种怪物会直接撞到玩家让玩家行动不能，并且还会连续撞有可能造成玩家长时间无法做出动作，是十分危险的敌人，因为不但自身安危很是问题，不能行动的话一会能量球就会被干掉。所以到达这里后一定要有把电磁枪，如果没有的话在巢穴里的高层平台处有一把电磁枪可以拿，敌人的标记怪出现地点固定，所以只要绕圈打就可以，看见大块头以后就马上用电磁枪给它来一枪，一旦被攻击到就赶紧起身连续跳跃躲开然后用电磁炮解围。

只要控制好大块头冲撞异型就能保住能量球。这个能量球爆炸后该区域的全部能量球解决，成就解除。我们可以前往下一区域了。



能量球 6

从这个区域开始敌人进一步强化，攻击力暴升，尤其是火神炮的杂兵，攻高血厚，我们赶紧杀之把火神炮夺过来入库吧。这里赛尔集团的汽车种类也会有新花样，会有大卡车什么的，不过我们的驾驶等级得够才行。现在这个区域抢一个据点以记录武器和车辆吧，记住要打游击战。三个能量波装置中有一个需要打烂木板，有一个在高楼顶端的就比较麻烦了，必须得有4级的敏捷才能爬的上去，如果玩家打到这里只是顺路收集敏捷球的话肯定是不够4级的，这里推荐储存离开后从游戏刚开始的时候那片区域出生，该区域有大量敏捷球可以取，而且还有非常多的屋顶挑战赛。

以玩家这时候的实力不论是周围的敌人还是屋顶挑战赛基本都能轻松完成了，在这里把敏捷练到4级以后在返回去启动能量波装置吧。返回高楼后你会发现即使现在4级了也很难跳上去，这里一开始要先踩住楼侧面一个不断播放该游戏宣传片的一个壁挂电视上，然后向右起跳跳到带铁栅栏的窗户上，随后一路攀升至顶部，到达顶部后来到有字母的墙这面。这里需要踩到稍微突起的楼房边缘正对字母墙起跳才能蹦上去，随后再一次踩到边缘突起部分才能跳到能量波装置处。搞定全部能量波以后前往异型巢穴，这回巢穴中有了一种巨大的异型，



该异型会全力攻击能量球，所以必须立刻将其消灭，

用火箭炮的话十几炮就能搞定，场景中有一把跟踪火箭务必拿上，等自己手里的火箭筒打光以后就靠它消灭巨人了，因为巨人并不是只有一只的，只要消灭一段时候后就会补充。平台上还有两个标记怪要同时记得消灭，站在这两个标记怪的平台上对付巨人也不错。如果战斗过程中不慎掉下去了的话就赶紧跳到最底层吧，这一层有弹跳装置可以让主角直接飞回能量球处的平台。

能量球 7

这回三个能量波都算比较好找的，一个在大桥的顶端，只有顺着台阶爬上去就行了。另两个在高楼上，一个从周围的高楼绕上去，一个直接就能爬上去，跟上面三个能量波装置的位置比起来这三个简直就是天堂啊。这一次的巢穴没什么准备就进去的话还是有一定难度的，虽然敌人很少但是大部分都是标记怪，而且敌人两种高级异型全有，一种上个能量球中只攻击能量球的巨型怪，一种是我们前面遇到的会冲撞和扔东西的大块头异型。冲撞怪两个两个的出，依然是我们最优先的目标，因为一旦被打倒就很容易被憋住而长时间不能起身脱离，本来这关的标记怪就多，有可能一次被撞倒就保不住能量球了。

不过这里其实有一座炮塔，跳下后第一时间在小地图上查看到炮塔的标志，不过我们不要坐在炮塔上攻击，因为前面的障碍物会让我们的射击全然无效，我们要按X键把炮塔拆下来，有了这东西打起来就能轻松一些了。这东西没瞄准，只能自己手动瞄，尽量打冲撞怪的头部快速将其消灭，然后全力干掉巨型怪，最后在打标记怪。炮塔的子弹足够我们消灭两只巨型怪的，我们要做的就是在冲撞怪出现的第一时间将其击毙，然后按着顺序消灭敌人。子弹用光以后在用火箭筒之类的常规武器消灭一些标记怪就能搞定收工了。



能量球 8

这次的能量波装置依然很容易找到，不过途中的赛尔据点一定得小心，敌人的杂兵火力太强劲了，就算我们现在有最少有4管血也有可能被秒杀，最后一个在废墟中的能量波只要来回绕几圈就上去了。这回的异型巢穴又有所变化，巨型怪不但会跑过来直接攻击能量球，还会在途中扔石头来砸能量球，所以我们先准备火箭筒在其刚出现的时候就全力追击直到熄灭它，这场战斗虽然除了巨人就没有标记怪了，但其实地上的普通杂兵对能量球的攻击力全部都是以前标记怪的等级，所以我们一定要把地图中的激光枪拿上，用最快的速度减少杂兵的数量，异型有几种防御力很高，如果用普通枪时间根本来不及。



第二个巨型怪我们就得靠手雷来快速解决了，找枪的话太费时间，地图中的炮塔还是不要过于期待了，这种榴弹类炮塔对付巨型怪性能实在是太差了。这地方注意别掉下去，最底层也没有弹跳装置，掉下去就得慢慢爬了，很浪费时间。总体来说并不难，这个能量球完成后我们离最后的胜利就不远了，不过从语音的提示来看，貌似我们破坏能量球的任务还有很多隐情。

能量球 9

最后三个能量波可是真够远的，还是重生过去吧。路上依然要小心赛尔集团杂兵，敌人又有一种新的火箭筒，而且普通杂兵的攻击力也很高，稍有不慎就得重来了，手里多拿大威力武器吧，路上的很多炮台不要错过了，不过由于拿炮塔不能攀爬所以尽可能的物尽其用吧。最后三个能量波装置的位置倒是出奇的简单，完全不用找，去了标志的地方就能看到，搞定以后我们向着最后一个能量球的位置进发吧。虽然前面的能量波装置很简单，不过这巢穴确实是有最后一个的能量球的风采，里面敌人多的夸张而且攻击力超高，都是会吐射射液体和毒液的高级兵种，到这里我们的力量等级最少也达到5了，多利用

砸地攻击一次性消灭大批敌人吧。

地图中有一个榴弹炮类的炮塔可以拆，我们可以拆了这个炮塔往高处走，这样居高临下打起来会轻松一点，先用榴弹消灭巨型怪，然后用地图中的狙击枪消灭标记怪，注意爬上来攻击自己的异型，没有子弹就下去拿枪，然后用落地攻击开路再爬到高处攻击，我们最少需要灭掉三个巨型怪能量球才能爆炸。最后一个能量球解除后游戏并没有结束，总部竟然又有新的任务下达，我们要回到游戏刚开始时候港口来打开几个开关以让烈日计划最终可以完成，这里我们就不要赶路了，储存退出后重新换一个离得近的出生地点出发吧。



烈日计划

地图中的红色叹号即是我们的目标，初始有四个。这四个地点大多在高处，只要走到地方按一下 Y 就能搞定。初始的四个打开以后会出现最后一个，最后一个开关处有 6 个火神炮兵，这地方一定别冲快了，先用火箭炮清理干净再去弄开开关吧。打开全部开关后，地图上会指示出前往总部的路线，一路飞奔过去打开开关以后总部告诉了我们一个震惊的消息，原来以前的战警们并没有死而是变成了异型被冷冻了起来，这时候他们竟然逃出来了而且一路冲我们杀来。这里我们要全力保住 3 个核心，说是战警演变的异型其实不过是以往的吐液体的异型和冲撞异型整合了一下而已，用火箭头一炮两个，我们要做的其实就是在保护成功一个核心后以最快的速度赶到

下一个核心的地点，核心地点在地图上用叹号作为标记。在第一个核心完成后我们不要从上面找路往过赶，应该直接跳到最下层，这里有弹跳装置可以直接弹往核心地点，弹跳地点前方指示的数字代表这个弹跳装置是弹往哪个核心的。这里一定要准备充足的弹药，因为越往后异型越多。每次前往下一个核心的时候务必从周围的弹药箱中补给武器，其中的激光霰弹枪比较实用，子弹多而且能一击秒杀异型，整个战斗过程中惟一的要点就是要快，优先消灭爬到中央核心上的异型，然后再消灭远端吐水的异型，自己周围的异型用落地攻击一次性解决，三个核心全部启动后我们的主线任务正式完成，从最后的通关动画中可以看出游戏必然是有续作了。

而游戏一些剧情中隐藏的秘密只能通过收集录音带来知晓了。到这里游戏的主线部分就完成了，游戏的主线内容其实只是开胃菜而已，玩家通过了主线才熟悉了游戏的系统，人物等级才足够高，才能够顺利的开始进行别的内容。游戏其余总数近千个收集和挑战任务恐怕要消耗玩家上百小时来完成了，慢慢探索游戏中其它有趣的要素吧。

成就列表

正常主线通关大概能拿到 400 点左右的成就。游戏的成就拿起来还是有一定难度的，尤其是各种收集要素都需要一级一级来完成，非常耗时。而且还有不少联机成就要拿，绝对是时间杀手。不过这游戏的部分成就拿到后会给予玩家 LIVE 虚拟人偶的奖励，可以让各种玩家有更大的动力来全成就了吧。

名称	点数（G）	说明
First Hurdle	20	通过战警诊断并获得进入太平洋城的资格。
Get Connected	20	单人或联机找到并激活一个能量波装置。
Plugged In	50	单人或联机找到并激活全部的能量波装置。
Big Bang	20	单人或联机保护一个能量球的部署并将其成功爆破。
Hope Springs Savior	50	单人或联机引爆 HOPE SPRINGS 中的全部能量球。
Green Bay Savior	50	单人或联机引爆 GREEN BAY 中的全部能量球。
Unity Heights Savior	50	单人或联机引爆 UNITY HEIGHTS 中的全部能量球。
Light Bringer	20	单人或联机引爆太平洋城中中的全部能量球。
All Under Control	20	单人或联机镇压一个赛尔（CELL）堡垒内的全部战术据点。
Location, Location, Location	50	单人或联机镇守太平洋城内的全部战术据点。
Pest Control	10	单人或联机清除并封闭一个异型巢穴。
The Closer	20	单人或联机清除并封闭太平洋城的全部异型巢穴。
Tower Power	20	单人或联机在总部高塔完成烈日计划的最终项目。
Tellin' Stories	10	收集并收听一段音频记录。
Closed Book	20	收集并收听全部的音频记录。
In Plain Sight	10	收集一个隐藏球。
Sixth Sense	30	收集太平洋城中全部的隐藏球。
First Rung of the Ladder	10	收集一个敏捷球。
King of the World	50	收集太平洋城中全部的敏捷球。
In the Net	10	抓住一个敏捷反叛球或者一个驾驶反叛球。
Renegade Runner	20	收集太平洋城中的全部敏捷反叛球。
Renegade Racer	20	收集太平洋城中的全部驾驶反叛球。
Speed Demon	10	完成一次公路赛或者天台赛。
Street Racer	20	完成太平洋城中的全部公路赛。
Rooftop Racer	20	完成太平洋城中的全部天台赛。
Wingsuit Racer	20	飞行穿跃太平洋城中的所有滑翔翼特技环。
Stuntman	20	开车跳跃过太平洋城中的所有汽车特技环。

名称	点数（G）	说明
LIVE and let LIVE	10	收集太平洋城中的全部 LIVE 球。
Who's the Daddy?	50	把人物的每项能力全部升到最高级别。
Solid Block of Orbsome	50	找到太平洋城中的全部敏捷、隐藏、反叛、LIVE 球。
Jack of all Trades	20	完成太平洋城中每种任务类型中的一个任务。
Pebble Dash	10	从最高完成度的总部高塔的烟筒中跳下去并活下来。
City Glider	10	滑翔过太平洋城中全部岛屿的上空并且没有落地。
Squad City Glider	20	4 个战警一起用滑翔翼飞跃城内全部岛屿的上空并且玩家和领先者的时间差在 30 秒之内。
Open up a Can	10	用一个瓦斯筒干掉 5 个敌人。
Co-op Keepy-Up	10	用激光霰弹枪在几名战警中间来回传递一辆汽车 3 次以上，并且中途这俩车不能落地。
Yippee-Kai-Yay	10	驾驶一辆战警 SUV 车冲到空中的直升机里面。
Strike!	10	扔道具或者汽车砸死 25 个异型。
Victory Roll	10	单人或联机在车在空中并且上下颠倒的时候用车上的炮塔杀死一个敌人。
Mosh Pit	10	使用连续 20 次的近身攻击，并且每次攻击的时间间隔不超过 3 秒。
Scarface	10	用机枪在 10 秒内杀死 20 个敌人。
Zero Factor	10	用激光类武器在 10 秒内杀死 20 个异型。
Street Sweeper	10	开车时用一次强力的甩尾杀死 5 个敌人。
Pin Cushion	10	用鱼叉枪把 5 个敌人穿到一辆车上。
Bomberman	10	60 秒内制造 30 次爆炸。
25 Ways to Die	10	用 25 种完全不同的方式破坏自己的克隆身体。
Car Jump	10	从一辆高速行驶的车辆上面跳到另一辆高速行驶的车上。
Chopper Stomper	10	从空中的战警直升机上跳下并利用落地攻击踩死至少一个敌人。
Party Bus	10	一个驾驶三个射击，四个战警在一辆战斗巴士上跳过一个汽车特技环。
Pile Driver	10	用一次落地攻击杀死 5 个敌人。

结束语

本作是典型的慢热类游戏，游戏一开始给人的感觉很简陋，平时基本没有 BGM，不算出众的画面，没什么特点的系统，很容易让玩家在一开始放弃。不过随着游戏的逐渐深入，自身能力提升后可以做的事情就越来越多。丰富的武器与载具，多到数不清的收集与挑战都使本作的后期充满了乐趣。喜爱《GTA》类游戏的玩家不妨尝试一下本作，当度过一开始的沉闷阶段后游戏博大精深的地方就会进入眼帘了。



时隔一年，以热血足球 RPG 为题材的《闪电十一人》正统续作再度登录 NDS 平台。游戏的剧情紧接前作，讲述战胜 Alien 学园的几月后，元堂守率领“闪电日本”队参加青少年世界杯，挑战世界强豪的故事。本作的容量增加到 4gb，大容量带来的不仅是可收集球员人数方面的提升，游戏中还收录了大量的过场动画和新的必杀技，使游戏的代入感更强。

NDS	闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破	Level-5	角色扮演
	イナズマイレブン 世界への挑战 スパーク/ボンバー		日版
	2010年07月01日	1～4人	4980日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：完成主线剧情大约 12 小时。

文 S.K. 协力 阿鲁 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH



系统解析

基本操作

按键	效果
十字键	角色移动、视角移动
A 键	调查、对话
B 键	取消，加速移动
X 键	开启菜单
Y 键	指令
L、R 键	转动视角
Start	游戏中断（不保存进度）
触摸拖动	角色移动

菜单说明

なかま（同伴）：进入后可以查看球员状态情报，其中蓝色显示的球员是正选球员，深褐色显示的是替补球员。
├いれかえ（替换球员）：A 键可以替换队伍的位置，列表中前四名球员将在 4VS4 的小比赛中出场。
└コマンド（指令）：按 Y 键弹出指令。
├せいれつ（排序）：可以对菜单中的球员按不同方式排序，顺序为按名字、按昵称、按等级、按能力。
├ゼッケン（编号）：改变球员的球衣编号。
├わかれる（开除）：开除球员，剧情加入的球员和正选球员无法开除。
├そうび（装备）：查看和更换球员的装备，该界面下左右键更替显示球员。
├ひっさつわざ（必杀技）：查看和更换球员的必杀技。
└アイテム（道具）：查看或使用物品。

もちもの（所持品）
├アイテム（道具）：查看或使用物品。
├そうび（装备）：查看和更换球员的装备，该界面下左右键更替显示球员。
└ひっさつわざ（必杀技）：查看和更换球员的必杀技。

せんじゅつ（战术）：在这里可以改变队伍队形。
├ストーリー：大型比赛阵型。
├バトル：小型比赛阵型。
└つうしん：通信比赛队形。

じょうほう（情报）
├ブログ（博客）：记录游戏主线剧情的纲要。
├选手バインダー（选手档案）：记录遇到过的球员，如果能成为伙伴的球员可以显示更详细的资料。
├ケータイ（手机）：询问通过挖角系统说得的球员情况。
├ユニフォーム（队服）：更换队服。
├つうしん成绩（通信成绩）：查看通信对战的详细内容。
└FFI：查看 FFI 比赛对战状况。

システム（系统）
├きろく（详细资料）：查看比赛胜率、游戏时间等详细情报。
├ヘルプ（帮助）：这里可以看游戏教学。
└せってい（设定）

セーブ（存档）：保存游戏。

球员相关

能力

每个球员都有 7 个数据属性，分别是：



脚法（キック）：对射门的力量大小起至关重要的作用，数值越大角色射门的力量越大，如果该数值高于门将的防守数值很多，甚至可以用普通射门穿透对手的守门必杀技。

身体（ボディ）：影响冲突的成功率，数值越高在身体相撞的冲突中成功率越大。

控球（コントロール）：影响冲突的成功率，数值高于对手有时会出现强制过人。

防守（ガード）：影响门将接球的成功率，数值如果高于射门选手的脚法很多，可以直接挡住对手的必杀技。

速度（スピード）：影响盘带时的移动速度。

体力（スタミナ）：影响 GP 的最大值和消耗速度。

气力（ガッツ）：影响 TP 的最大值。

能力提升

本作等级设定的比较严谨，如果双方球员等级差距过大，即使双方球员的各项数值持平，在冲突中等级较低的一方还是会处于绝对劣势。因此建议在大型比赛中最好和对手的等级差保持在八级以内。

等级除了通过打小型比赛获取 EXP 提升外，玩家还能通过在训练点花费热血点进行特训（第二章剧情后开启）。其中前者可以使全队升级，且提升的能力较为平均。而后者可以使球员的某项能力重点成长，适用于培养重点球员。

©2010LEVEL-5 Inc.

特训



如果嫌野外随机遇敌的小型比赛让角色能力成长得太慢，可以选择另一种提升能力的方式——通过特训点重点培养一项能力。从第二章开始地图上会陆续出现闪电标志，只要调查该标志就可以花费热血点进行某项能力的特训，而每个闪电标志所提升的能力都有所不同，玩家可以根据自己的需要前往相关特训点练习。需要注意的是一个角色每特训一次，接下来所花费的热血点将比上一次更多。此外，从第五章开始会增加地下修炼场，只要通过修炼场的训练，可以一次性提升全队的某项数值。

属性

本作和前作一样，球员拥有风，林，火，山四种属性，其中山克火，火克林，林克风，风克山。比赛时被克制的一方各项数值都会下降，将处于相对不利的状况，因此在拦截对方球员的时尽量使用属性相克的球员，可以增加不少成功率。此外，如果选用和该球员属性相同的必杀技，必杀技的效果也会有所提升。

GP

GP相当于球员的体力值，本作由于冲突时GP消耗变大，因此GP的作用十分重要，GP有以下几点注意事项：

1. 冲突时会消耗GP，GP残余量越多角色的体力越充沛。

2. GP残余量越多，冲突的成功率越高。

3. 当GP残余量过少时，角色会进入“体力透支”状态，此时角色的移动速度和冲突的成功率降低。

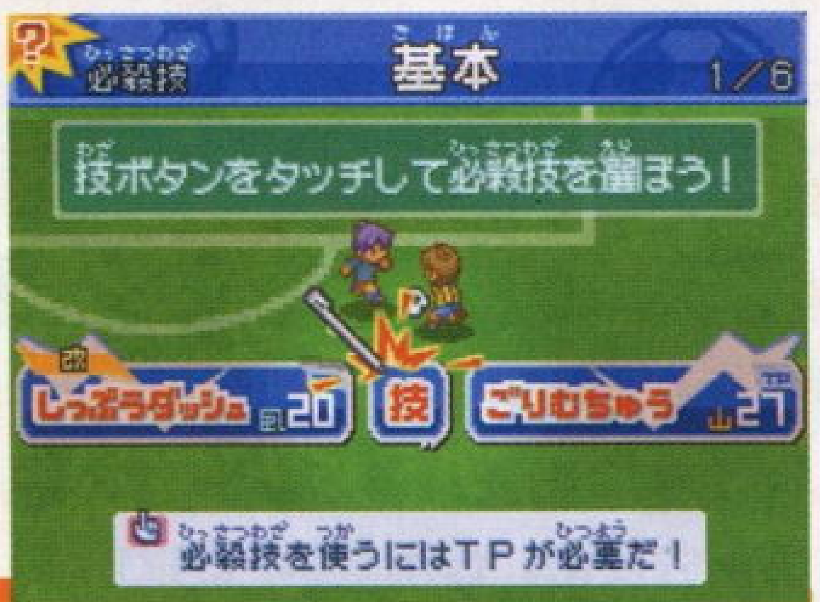
4. 即使在比赛中把角色换下场休息也不能恢复GP值，在比赛中只能依靠道具恢复GP值。

5. 传球、射门、守门也会消耗少量GP，GP残余量过少时射门的力量、守门员的防守范围都会降低。

6. 当GP过低时，要马上替换下场或使用道具回复，否则这名球员所负责的防守区域很容易成为对手进攻时重点“照顾”的路线。

必杀技

必杀技是决定比赛胜负的关键，主要分为射门（シュート）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）四个类型，其中深褐色图标是扑救和抢断；蓝色图标是带球；粉红色图标是射门，必杀技有以下几个使用要点：



1. 必杀技只有在对应的冲突中才能使用（比如抢断只有在防守对方带球球员时才能使用），在冲突时如果角色持有对应的必杀技，选择画面中的“技”图标，再选择相应的必杀技就可以使用。

2. 必杀技同样有属性相克，在冲突时如果双方都发动必杀，属性克制对手的必杀技取胜的几率较大。

3. 冲突中如果双方都使用必杀技，属性互相不克制的情况下，消耗TP更多的一方会抵消另一方的必杀技。

4. 必杀技消耗的TP越多威力越大。

5. 如果必杀技的属性和角色属性相同，必杀技的威力会强化，反之亦然。

6. 射门技中带L符号的可以远程射门，C符号可以连锁射门。

必杀技的习得方法

球员除了依靠等级习得一些必杀技外，还能通过奥义书习得其他必杀技。奥义书的使用方式为：打开菜单，选择もちもの中的ひっさつわざ选项，之后按Y键弹出指令菜单，最上面的一个绿色的就是学习技能。需要注意的是每个角色最多只能学习两个必杀技，可以拿别的必杀技来替换掉当前已经习得的必杀技。

人脉系统

由于本作的GP消耗过大，单靠剧情流程加入的伙伴是无法在比赛中轻松胜利的，本作能收集的球员多达千人，其中不乏强力的球员。在第二章开始就可以解锁人脉系统，只要调查雷门宿舍里的机器（闪电大篷车和之后莱欧科特岛上的宿舍里也有该功能）即可，通过人脉搜索可以搜索到各种各样的球员，只要消耗友情点数便能把人脉表上的球员招来。只是除了一些需要特定条件才能招入的球员外，大部分球员的能力都很平庸，没有太大意义。



挖角系统

挖角系统系统从第三章解锁后就可以开始挖角行动，只要调查雷门宿舍里的机器（人脉系统旁边一台）就能使用该系统。所谓挖角系统也就是从别的队伍中选取球员成为我方的球员，不过事先必须先战胜过该队伍。当玩家选定想要招募的球员后就可以静候佳音了，经过一段时间就可以选择じょうほう菜单中的ケータイ打电话询问详情，如果成功说得，对方会要求和我们来一场较量，只要比赛胜利就可以把他收入囊中。通过该系统可以挖出不少的强力角色，一定要活用。



扭蛋机

玩家在流程中能获得各种硬币（随机遇敌胜利和宝箱里都可以获得硬币），用硬币可以在各大城市的扭蛋机抽奖并获得新球员。此外，如果知道官方公布的密码，输入特定密码能抽到强力球员。



宝箱战

从第三章开始加入的系统，和雷门宿舍里的火来校长对话就能再次挑战玩家在流程中遇到的队伍。该系统和人脉系统类似，只有打倒前一个队伍才能解锁与之相连的下一支队伍。如图所示，在宝箱战界面中下屏显示可以挑战的队伍和路线，而上屏显示挑战该队伍的条件。此外，在通关后可以和元堂大介对话挑战更高难度的宝箱战。

TIPS 小型比赛开始之前是可以逃跑的（第一个选项），但是逃跑扣的热血点和友情点是战斗失败的两倍。

比赛解说

比赛类型

游戏中比赛分为小型比赛（4VS4）和大型比赛（11VS11）两种，需要注意的是由于本作的剧情是世界杯淘汰赛，和世界杯相关的大型比赛都有GAME OVER的设定，如果比赛失败将直接进入标题画面，在比赛前切记先存档再挑战，以免发生悲剧。而小型比赛即使输了也没多大影响，可以反复挑战。

小型比赛

总共有四种类型，具体如下：

1. 在15分钟内射门得分，在规定时间内没有射门得分或者让对方得分即为失败。场上的特征是双方都有球门。这种战斗是最常见的，活用传球让队友到达球门前射门可以快速胜利。

2. 在15分钟内将球从敌人手中抢过来，未抢到球即为失败。场上的特征是双方都没有球门。只要让速度快的人追着球跑，追上后直接铲球即可。

3. 在7分30秒内不让对手射门得分。对手射门得分即为失败。场上的特征是只有我方有球门。这种战斗比较少见，不过只要能抢到球的控制权，战斗的胜利也就属于你的了。

4. 在7分30秒内保证球在我方控制之下，球被劫走即为失败。场上的特征是双方都没有球门且初始时球由我方控制。这种战斗只有在个别招新球员的时候才会出现，难度比较大，尽量到处传球吧，当持球和敌人相遇时不要吝啬TP，直接用必杀技来躲避。

大型比赛

游戏流程中会有一些11VS11的练习赛，若下半场结束时的比分持平，则进入加时赛。加时赛分上下半场，各15分钟。若加时赛时间结束之后分数还是持平，则进入点球环节。具体是将球门划分为3个部分，进攻方和防守方都要选择进攻或者防守的领域。此外，和世界杯相关的主线剧情比赛如果下半场无法取胜，游戏会直接失败。

替补选手



当队友人数超过16人时新加入的球员会处于待命状态。如果要让其上场或者作为替补球员，要到宿舍找古株先生对话，选择第一项时可以看到左边的一半是出场和替补球员，右边的是全部球员，把想要替换上场的球员移动到左边位置就能让该球员在正式比赛中出场。

更换阵型

比赛开场前，玩家可以随意更换阵型（阵型可以通过剧情发展和在宝箱中获得两种方式增加）和出场选手。比赛中只要发生犯规、出界或进球等需要重新开球的情况，选择画面中红色的选项将进入选手更换界面，此时也可以进行阵型的替换。

角色移动

点击球员并划动触摸屏，画出的绿实线即是该球员移动的路线。虽然球员离球比较近时会自动上前追球，不过当球离开该球员的防守范围时该球员会自动归位，因此在比赛中不要闲麻烦，尽量先规划好各球员的移动路线。

传球

点击屏幕，如果在我方持球的时候，持球的球员就会朝着玩家刚才点击的位置传球。根据球员的能力，传球距离也有所不同，距离太远的情况下传球路线可能会出现偏差。在双前锋的阵列下还需要注意下敌人的情况，不要越位了。

射门

当球员进入射程范围内后点击球门即可开始射门，通常球员的射门范围在禁区附近。射门分两种，左边的是普通射门，右边的是吊射。射门时会有一个力度选择，力度越大，精度越低。此外，本作同样可以采用让一个前锋上去把守门员引诱出来，再传给队友射门的方法轻松得分。

连锁射门

本作增加的新系统，只要玩家在持球的时候按下屏幕中的S型图标，角色会发动远程射门，此时只要在射门的范围内有带“C”符号射门技的我方球员，就可以在射门的基础上再使用必杀技进行一次追加射门，使射门的威力更强。不过由于该系统对两名球员的站位要求有所限制，而且消耗的TP过多，建议实际游戏中还是用大威力的必杀技直接射门比较好。

冲突

防守方接触到进攻方持球球员时会进入冲突画面，此时会出现指令的选择。左边的一个指令成功率比较低但是控球比较强，右边的一个则相反。在指令选择的时候上屏会显示テクニック值，如果我方的值比较高，就选左边，反之就选右边。



热血模式

本作的发动方法和前作一样，在比赛中同时按下L和R键几秒钟就会发动。作用是射门的力量提升，冲突的胜率增加，使用必杀技消耗的TP变成原有的3/4。

下屏的三个图标



手型的符号可以暂停比赛，在暂停的时间中玩家可以画出各球员的行动路线，但是不能够使用道具和切换人物位置。S型符号的作用是让我方持球球员无论在什么位置都直接射门（像纲海这类有L标志的远程射门必杀的角色就可以利用该功能在远程发动有效进攻）。T型符号则是发动必杀阵型。

TIPS 存档读取画面中的オプション选项中可以观赏已经解锁的动画。

必杀阵型

从第二章开始引入的新系统，在比赛中只要触摸下屏中的“T”字型图标就能发动，发动后玩家可以选择一种必杀阵型（必杀阵型可以通过剧情发展增加）发动，必杀阵型的要点如下：



1. 发动必杀阵型需要消耗TTP值，TTP值无法在比赛中恢复。
2. 必杀阵型分为抢断阵型和进攻阵型，其中抢断阵型能100%抢断，而进攻阵型可以用特定的方式把球带到对方禁区附近。
3. 如果双方都发动必杀阵型，消耗TTP值较多的一方可以抵消另一方。
4. 使用必杀阵型后需要经过一段时间才能再次使用。

犯规

除了越位和出界外，在双方冲突中会随机被判犯规，由于进入世界杯比赛，本作的犯规判定比较严格，在禁区里犯规的话甚至会被判罚点球。由于随机出现的犯规往往会导致战局发生扭转性变化，尽量不要在禁区附近发生冲突，建议直接使用必杀阵型抢断，以免发生悲剧。

流程攻略

注：本文流程以火花版为主。
注2：两个版本的不同之处在于：
1. 通关后的隐藏BOSS队。
2. 流程中获得的奥义书。
3. 能够收集的球员。
4. 部分剧情。

第1章 踏上世界的旅途！日本代表队是谁！

剧情

“守，你现在的实力，就让你满足了吗？”“你是？”“这不重要，守，世界的大门向你敞开，那里有更多的高手等着你的挑战，去创造奇迹吧。”

这天，元堂做了一个奇怪的梦，当他对刚才的奇异梦境细细琢磨时，母亲提醒他和足球部的伙伴们约定的时间快到了，元堂这才想起响木监督似乎有要紧的事要公布，并叫他们今天在雷门中学集合。元堂以最快的速度冲到了和同伴商量好的集合地点，



就在众人说笑之余，染冈发现了前方不远有一个被不良少年勒索的人，正当元堂准备和这群不良少年理论时，他们却突然离开此地。经过交谈，众人得知少年名叫宇都宫虎丸，而他也是今天被响木监督叫去参加集合的一人。

当众人来到雷门中学时，发现以前认识的同伴都积聚在此。此时响木监督告诉众人此次召集大家的原因，原来全球性质的少年足球世界杯（简称FFI）即将开赛，要从22名球员里选出16人代表日本参赛。响木监督要求元堂和鬼道分别带领11人比赛，通过比赛来确定人选。虽然鬼道对不动的加入颇有微词，但出于对响木监督的信任还是没有发作。转眼就到了比赛的日子，比赛中双方的队员为了争夺代表的位置都在拼命的表现自己，最终元堂率领的代表队以一分之差险胜。比赛结束后，响木监督向大家介绍负责日本代表队的新监督久远道也，久远监督根据众人的表现定下代表选手，虽然元堂对今后的比赛充满信心，不过新监督久远道也却一眼看出了这支队伍的不足之处，在打击过元堂的自信后，久远监督也开始着手强化整支队伍的训练课程了。

流程

★前往桥上和女子对话。

★去商店街和风丸一行人对话，再和欺负小孩的小混混对话，进入小型比赛，难度不高，利用风丸的带球必杀技可以轻松胜利。

★前往雷门中，和球场上的所有人对话后，和一旁的木野对话。

★和神秘的女孩对话。

★前往左边的新宿舍和火来校长对话，剧情后前往商店街的雷雷轩，这里要从鬼道和元堂两支队伍中选择一支进行游戏，笔者选择的是元堂队。

★出门和小混混进入小型比赛，胜利后回到雷门中和木野对话。

★去河川敷侦查另一队的训练情况。

★前往新地点飞机场，在大厅和夏末对话。

★和木野对话开始比赛。

大型比赛：日本代表候补A VS 日本代表候补B
对手平均等级：LV.5
我方建议等级：LV.5
要点：开场后触发剧情，吹雪会持球突入对方禁区并射门，不过会被立向居的“无限之手”接住，随后开始正式比赛。虽然豪炎寺的必杀元堂无法接住，但由于他没有过人的必杀技，对我方威胁不大。比赛中要重点盯防鬼道，只要把鬼道的TP消耗光对手就没有突破我方防线的手段。进攻方面推荐让基山广使用必杀技射门，他的属性“火”能克制立向居。

第2章 亚洲区预选开赛！被诅咒的监督·久远之谜！

剧情

为了应付即将到来的亚洲区预选赛，久远监督命令众人进行特训，在训练时久远监督狠狠地批评了只站在后场进行防守的壁山以及不会自主判断场面局势的风丸，并告诫元堂、豪炎寺、鬼道等人目前的队伍只是临时队伍，如果有什么问题他会随时进行人选的更换。久远监督的做法不免引起众人的不满，负责收集情报的音无和目金决定前往FFI的资料库查找久远的相关资料。搜查的结果却让众人吃惊不小，久远监督有“被诅咒的监督”的可怕名号，拥有这一名号的原因是久远监督之前在担任樱咲木中足球部监督的时候，因为决赛前特训时发生了事件，导致樱咲木中的大部分主力球员都受伤无法出场而不得不放弃比赛。得知此事的众人开始对新监督产生怀疑，可元堂却认为应该相信响木监督的判断，经过元堂的劝说，众人也决定暂时采取观望的态度。

很快便到了FFI预选赛抽签的日子，这次的亚洲地区预选赛一共有8个国家参加，通过淘汰赛的规则将决出一名冠军队伍代表亚洲地区参加正式的FFI决赛。很快抽签的结果出来了，日本队的第一战对手是亚洲强队澳大利亚。回到学校后众人遇到了澳大利亚选手的挑衅，他们运用必杀阵型瞬间就把纲海团团围住。为了对抗澳大利亚的必杀阵型，众人决定开始特训，可监督却禁止大家训练，不管元堂怎么求情都没有用。无计可施的众人只好在宿舍的房间里进行特训，无论如何，这也是大家目前惟一能做的努力了。

转眼就到了和澳大利亚代表队比赛的日子，开球后澳大利亚队就马上使用必杀阵型先入一球，正当澳大利亚准备故伎重演时，久远监督告诉众人：“打开宝箱的钥匙就在你们自己的手上”。此时鬼道马上领悟了监

TIPS 右上角手型的符号效果为暂停比赛，在暂停的时间中可以画出各个队员的行动路线。通过此法玩家可以选择一条敌人较少的路线把球轻松带入敌人场地。

实用技术 攻略透解



督的意思，利用这两天在房间内做的特训成功突破澳大利亚的防线扳回一城。

在全队的努力下日本队首战告捷，此时响木监督也回答了众人的疑问。原来在10年前和樱咲木中进行决赛的队伍是影山率领的帝国学院，在决赛前夕足球部的队员和帝国学院的学生发生了冲突，为了胜利不折手段的影山抓住这点不放。为了保全球队久远道也把责任都揽到了自己身上，并且代表球队宣布放弃决赛，除此之外自己还受到了10年不能担任监督的处罚，同时也被不明真相的外人给予了“被诅咒的监督”的称号。可久远监督虽然被禁赛，但他对足球的热情并未削减，因此响木才会让久远来担任日本代表队的监督。虽然久远道也依旧是一副冷漠的表情和我行我素的作风，但知道了真相的队员们对这位监督的印象多少都有了转变。

流程



★离开食堂到门口训练，跟随音无和目金到左边地图的足球部活动室。

★前往南东京的足球协会，调查警卫后面的墙壁进入资料室，调查地上的发光点。

★回到雷门中和澳大利亚代表队对话，剧情后和木野对话。

★去河川敷和塔子对话。

大型比赛：日本代表队 VS 女子选手
对手平均等级：LV.6
我方建议等级：LV.6
要点：敌方能力偏低，比赛难度不大，多运用鬼道的“幻影魔球”可以轻松进入对方禁区，再把球传给前锋使用必杀技射门就能破门得分。

★和塔子对话后触发剧情，宝箱战系统开启，具体作用可以参照系统说明部分。

★前往足球协会和久远监督对话，回雷门中再次和他对话开始训练，剧情后和宿舍走廊的冬花对话。

★下楼和木野对话，回自己房间调查闪电标志并训练一次。

★和木野对话

★和球场上的古株先生对话前往南东京的体育场。

★在休息室和久远监督对话，剧情后和木野对话开始比赛。

大型比赛：日本代表队 VS 澳大利亚代表队
对手平均等级：LV.13
我方建议等级：LV.10
要点：比赛前要按照久远监督的指示把不动和虎丸换成替补球员，并把纲海替换上场。开场后澳大利亚队会发动必杀阵型强行攻入一球，随后开始正式比赛。澳大利亚队的前锋能力很高，以元堂目前的实力无法挡住对手的射门必杀技（对手的守门员也无法挡住豪炎寺和吹雪的必杀技），建议多使用必杀技直接抢断。上半场只要保证攻入一球追平即可，下半场开始后监督会要求让纲海和虎丸上场，此时只要让纲海射门能触发剧情射入一球，有了这一球的基础，要取胜不难。

第3章 虎丸的秘密！悲剧的王牌射手！

剧情

刚组建的代表队可谓是一波未平一波又起，虽然大家知道久远监督的真相。可担任前锋的虎丸却从来不射门，而后卫飞鹰也是一个连传球都传不好的新手，这两点一直让元堂头疼不已。此时冬花告诉大家第二战的比赛对手是卡塔尔队，由于地处沙漠地区，这支队伍的体力和韧性都属上乘，因此目前日本队主要针对体力和身体能力进行特训，最简单的办法就是跑步。

特训中虎丸又早退了，担心虎丸的元堂决定跟踪虎丸一趟究竟。不料众人刚来到南东京地区就被之前的不良少年缠住，就在对方想要动手时飞鹰制止了他们的行动，原来飞鹰以前是这群不良少年的头目，不久前飞鹰因为入选日本代表队而决定放弃领导者的位置，导致组织让一名叫卡拉斯的不良少年操控。虽然之前跟随飞鹰的小弟一再劝说飞鹰回来打败卡拉斯，不过飞鹰并不领情，一个人独自离开。

在虎丸的家中，众人终于得知虎丸早退的原因，原来虎丸的妈妈身体一直不好，为了照顾店里的生意虎丸只好每天回家帮母亲打理。得知真相的众人没有责怪虎丸，并在元堂的带领下帮助虎丸送外卖。在元堂帮虎丸送外卖时无意中发现飞鹰正听从响木监督的指示一起特训，看到队员们都是真心喜欢足球，元堂终于放下心来。



很快就到了和卡塔尔比赛的日子，在炎炎夏日的煎熬下日本队的选手渐渐力不从心。在下半场久远监督让休息已久的虎丸上场，很快虎丸就凭借他出色的技术带球突破，可这时虎丸却再次犹豫起来，并放弃射门的机会。在豪炎寺的追问下虎丸终于道出他一直不愿射门的原因，原来虎丸从小天赋极高，为了能和大家一起开心地踢球，虎丸开始慢慢隐藏自己的实力。在元堂和豪炎寺的鼓励下，虎丸总算解放了长久以来压抑的力量，用必杀技“虎驱”为日本队扳回一分。

流程

★前往南东京虎屋，剧情后发生小型比赛。

★前往商店街尽头和NPC对话。

★跟随紫色箭头的指示来到商店街的足球场，剧情后返回虎屋。

★进宿舍使用人脉系统，到虎屋旁边和搜索到的球员对话。

★进宿舍和冬花对话，之后和木野对话。

★训练结束后和绿川对话。

★前往比赛会场和久远监督对话。



大型比赛：日本代表队 VS 卡塔尔代表队
对手平均等级：LV.15
我方建议等级：LV.13
要点：敌人的GP值和体力都很高，上半场会因为剧情使在场的队员都扣除少量GP和TP，因此建议保留实力，不要把所有主力都派上场，以免发生GP不足的情况（必要时可以利用道具回复前锋的GP）。需要注意的是敌方的首发守门员实力还不如替补守门员，要趁对方还没把守门员换下前尽量射门得分。下半场按照监督指示让虎丸担任前锋，此时只要让虎丸射门就会触发剧情攻进一球。如果上半场进攻猛烈的话，此时应该有2-3分的领先优势，接下来就可以拖时间等到比赛结束了。

TIPS 小型比赛胜利后有一定几率获得对方的球员。

第4章 亚洲地区巅峰对决！夺取前往世界的门票吧！

剧情



终于要迎来亚洲预选赛最后一场比赛了，决战的对手是之前业内呼声最高的韩国火龙队，据称韩国队的前锋阵容非常强大，而他们的队长是一名拥有出色领导力的中场——人称“操龙者”的崔正秀。经过世界级的两场比赛，元堂深知自己的必杀技“正义的铁拳”已无法应付接下来的比赛，正当元堂为了新必杀技苦恼的时候，前任监督瞳子带着一支名为“新日本代表”的队伍来到了雷门中学，而他们的目的则是向日本代表队宣战，只有获胜的一方才能代表日本参加接下来的比赛，而久远监督也答应了瞳子的挑战。

新日本代表的队长是Alien学园的队长之一沙木沼，由他率领的新日本队实力强劲，让闪电日本队尝到不少苦头，但最终闪电日本队还是以一分险胜，临走前沙木沼将未完成的两本必杀技交给元堂。

就当元堂在修炼新必杀技的时候，豪炎寺也有不小的麻烦，他的父亲一心想让豪炎寺继承自己的医院，并准备让豪炎寺出国留学。为了不让队伍担心，豪炎寺只把这个消息告诉元堂，得知真相的元堂并没有对豪炎寺说什么，只是让他在和韩国队的比赛中踢一场不会让自己后悔的球。

决赛当日，当众人乘车准备前往赛场时，之前骚扰元堂的不良少年在卡拉斯的带领下挡住众人的道路，正当飞鹰想牺牲自己时，以前受到飞鹰照顾的小弟纷纷前来助阵，看着为了自己拼命的伙伴，飞鹰也更加坚决了踢球的决心。

和韩国队的比赛终于开始，让众人意想不到的是，韩国队的前锋竟然是宇子中学的亚风炉、Alien学园的凉野风介和南云晴矢，他们三人的合体必杀技“混沌破碎”让元堂吃了不少苦头，而吹雪和绿川也因为中了韩国队的必杀阵型而受伤下场。不过此前大家在泥地里进行的特训发挥了功效，日本队利用新的必杀阵型“天空之路”突破了韩国队的防守，而元堂也在关键时刻领悟了新的必杀技“愤怒的铁锤”，成功阻止亚风炉的“混沌破碎”。在众人的努力下日本队终于以3:2的分数反超，夺取通往世界的门票。



流程

★和木野对话开始训练，结束后前往商店街空地和飞鹰对话。

★回到雷门中和木野对话。

大型比赛：闪电日本队 VS 新日本代表队
对手平均等级：LV.15
我方建议等级：LV.15
要点：本战难度不低，开场后敌方前锋会强制攻进一球。加上敌方首发门将实力不俗，拥有“螺旋粉碎”和“无限之壁”两个强力必杀技，如果直接对抗要取胜很难。建议开场后不要急于进攻，多利用普通射门消耗守门员的TP，当对方TP残余量不足的时候让纲海使用远程射门直接得分。替补的守门员属性是林，用火属性的豪炎寺和基山广能肆意蹂躏他。

★和木野对话，前往铁塔和豪炎寺对话。

★回家和妈妈对话，前往学校食堂和木野对话。

★前往雷雷轩和响木监督对话，前往医院和木野对话。

★前往雷门右边的体育馆进行特训，结束后和木野对话。

★和古株先生对话前往比赛会场。

大型比赛：日本代表队 VS 韩国代表队
对手平均等级：LV.18
我方建议等级：LV.16
要点：比赛开始前需要调整上场的队员，必须上场的有鬼道、绿川、吹雪、风丸和壁山，元堂和不动则必须在替补席里。开球后触发剧情，必定被对方三人合体必杀破门，再度开球后再度发生剧情后学会新必杀战术“天空之路（ルート・オブ・スカイ）”并且由风丸的新必杀技破门得分，之后便是正式的比赛了。韩国队的前锋阵容相当豪华，而上半场元堂又无法上场，以立向居目前的实力还无法对抗对方前锋的合体必杀技，比赛时要重点关照合体必杀的发动者亚风炉。好在他的带球必杀技TP消耗量很大，可以把球故意传给他，再利用人海战术耗光他的TP。下半场必须让不动、豪炎寺、虎丸和飞鹰上场，一大段剧情后不动、飞鹰、虎丸分别学会新必杀技能，让虎丸用新学会的必杀技射门会触发CG剧情。

★前往飞机场和久远监督对话。

第5章 终于来到了足球之岛！这就是世界的舞台！

剧情

在看过决赛后，豪炎寺的父亲也认可了儿子，决定让豪炎寺按自己的意愿走下去。虽然吹雪和绿川因伤不能继续和大家一起旅行，但经过特训的染冈和佐久间将继承他们的意志前往世界，染冈更是通过特训习得了新必杀技“飞龙杀手”。在日本队的少年们踏上足球之岛的同时，各地的强豪们也怀着同样的梦想踏上了前往世界之巅的旅程。

莱欧科特岛就是本次世界大赛的主办场地，主办方将小岛分成了若干区域，每支参加比赛的队伍都有自己对应的区域，这次的比赛一共有10支队伍参加，他们都是从世界各地选拔出来的最优秀的队伍，比赛规则和大家熟悉的世界杯类似，首先将这10支球队分为A、B两组，每组5支球队，然后让这5支球队进行车轮战，获得胜利的球队可以得到3分、平局1分、输掉则为0分，最后选出两个组积分前两位的球队进行最后的决赛。

在小岛上元堂遇到了出国留学的





夏末，她告诉元堂，他的爷爷元堂大介并没有死，并可能就在这个岛的某处。元堂突然想到之前收到带有爷爷笔迹的信，看来和爷爷的重逢即将到来。另一方面，久远监督告诉众人，日本队第一场的对手是英国骑士队，在比赛前一天日本队收到了英格兰队长的聚会邀请。在聚会中英格兰队长提出要和元堂单挑，并用他的必杀技“王者之剑”轻松压制元堂的必杀技，结结实实的给日本队一个下马威。比赛的日子很快就到了，虽然对方的射门威力依然强劲，但经过特训的元堂在队员的帮助下还是拼命挡了下来。中场休息的时候，元堂遇到之前在梦境中出现的老人，老人告诉元堂：“竟然无法挡下，那就去寻找别的办法不让对手得分。”

在下半场比赛，英格兰运用必杀阵型强行突破到禁区面前射门，近距离的“王者之剑”威力极高，接连突破了日本队后卫的防守。危急关头元堂领悟了老人的话，运用新必杀技“异次元之手”成功破解了英格兰的进攻。

TIPS 用必杀技射门时尽量朝球门中间踢，不然必杀技射偏可就欲哭无泪了。

实用技术 攻略透解

流程

★前往海边和木野对话，剧情后和地图左上的 NPC 对话。

★前往日本区的宿舍和久远监督对话，来到宿舍下方的球场和木野对话。

★训练结束后和音无对话，回到宿舍找久远监督。

★和古株先生对话前往球场，之后和响木监督对话。

★前往英国区，从四人中任选一名同伴去购物，到上方地图的商店和店员对话，剧情后到左边桥上。

★回到宿舍球场训练，剧情后再次前往英国区，和任意角色对话后和木野对话。

★到桥上和英格兰队长对话。

★回宿舍和监督对话，来到左边地图的修炼场。

★修炼场类似前作的训练基地，由一个个小房间组成，房间里出现的物品是完全随机的，到达最后一个房间会和防御机器人进行一场大型比赛，难度很低。

★和木野对话后前往港口坐船，沿小路向上到达比赛会场。

★和久远监督对话开始比赛。

大型比赛：日本代表队 VS 英格兰代表队

对手平均等级：LV.27

我方建议等级：LV.20

要点：本战中元堂必须全程都在场上，因此要保留一个 TP 回复药给他，以免发生意外。英格兰队长的能力很强，在进攻时最好避开他的防守区域从另一边展开突破，敌方的守门员实力不强，用豪炎寺和虎丸的合体必杀技可以轻松得分。下半场开始后英格兰会使用必杀阵型“无敌之剑”冲入禁区射门，不过元堂会用新必杀技“异次元之手”挡下（此技能也是本作中元堂的主力防守技），随后日本队也会施展新的必杀战术反击，此时只要让鬼道和不动配合突破对方防线，并让鬼道射门就能攻入一球。

第6章 K先生的陷阱！友情的统一战线！

剧情

为了庆祝胜利，久远监督决定给日本队的选手半天的假期让他们好好放松一下。在逛街时不动却看到了一个和影山相似的人，此时冬花告诉大家，第二场比赛要面对的队伍是拥有铁壁般防守的阿根廷队，在特训中不动也渐渐遗忘了此事。第二天，鬼瓦刑警也来到了岛上，并告诉众人一个坏消息。作恶多端的影山似乎也来到这个岛上，为了调查这件事，鬼道向久远监督提出了寻找影山下落的请求。



在意大利区，众人通过和意大利队的队长费迪欧交谈得知，他们队里突然来了一个自称为“K先生”的监督，新监督出现的同时，意大利队原本的监督却失踪了，他们正在四处寻找监督的下落。经过调查后他们得知这个K先生来自日本，原名叫做“影山”，影山要求意大利队的成员和他带来的队伍比赛，胜利者才能代表意大利出战。

为了阻止影山的野心，元堂和不动、鬼道、佐久间组成四人小队前来支援意大利队，同时鬼道和不动也想借此打败影山，化解心中的怨念。在和影山率领的K队比赛中，鬼道、不动和佐久间三人完成了帝国学园的梦幻必杀技“企鹅皇帝3号”，并用这个技巧打败了K队。虽然成功帮助意大利队的选手打破了影山的阴谋，但却中了影山的调虎离山之计——原本定于在明天举行的日本队与阿根廷队的比赛在影山的操控下改成了今天，失去元堂等人的日本队实力自然不如以往，在和阿根廷的比赛中毫无悬念的败北。

另一方面，两名监督也没闲着，他们深知即使影山有着各种手段，不过想要提前比赛的时间可不是他一个人能做到的，这就意味着在影山的背后还有更大的黑幕。通过和鬼瓦刑警的合作，他们终于打听到影山一行人似乎在进行一个“能力复制”的计划，而且这项计划即将完成……



▲先和左边雕像的人对话，再到奥义店和此人对话。



▲前往Y字型路口，调查图中位置的井盖三次，再扳回奥义店和NPC再次对话。

流程

★回到日本区的球场和久远监督对话。

★和鬼瓦刑警对话，前往住宅区和左边雕像旁的意大利队员对话，接下来按照图片中的提示进行。

★回宿舍和久远监督对话，来到球场和音无对话。

★前往海边，在右下角找到夏末。

★前往港口和意大利球员对话，剧情后回到宿舍找木野。

★前往住宅区和雕像下的 NPC 对话，回到宿舍和音无对话。

★组成由元堂、鬼道、佐久间、不动四人组成的小队，前往意大利区。

大型比赛：意大利代表队 VS K先生

对手平均等级：LV.27

我方建议等级：LV.22

要点：比赛前要注意先把队员的位置重新分配好，由于本战没有替补球员，切记在比赛中不要太“个人英雄主义”，很容易会陷入 GP 过低的尴尬局面。开场后假鬼道会把球抢走，并用“企鹅皇帝X”攻入一球，随后才开始正式比赛。意大利队的球员能力都很强，比赛时不用担心后防问题。多利用费迪欧和鬼道的过人必杀技可以快速攻入敌人禁区，让鬼道使用新必杀技“企鹅皇帝3号”会发生剧情攻进一球。

★前往港口来到新的小岛，沿路到达比赛会场，和木野对话开始比赛。

大型比赛：日本代表队 VS 阿根廷代表队

对手平均等级：LV.32

我方建议等级：LV.24

要点：我方由于缺少了四名队员，比赛前要适当安排替补球员。本场比赛的目的很简单，只要在上半场用豪炎寺的新必杀技“烈焰火柱”攻入一球即可，随后直接进入剧情结束比赛。

第7章 最强的美国！一之濑一哉华丽的挑战！

剧情

虽然在和阿根廷的比赛中落败，但日本队并没有因此气馁，另一方面，吹雪经过艰苦的康复训练终于回归，于此同时，没有突出表现的栗松却被久远监督命令退出队伍。有了吹雪的加入，日本队的前锋线再次得到强化，不

料在训练中冬花突然头疼住进医院。前往医院探病的元堂一行碰到了老朋友一之濑，不过一之濑似乎有什么心事，担心他的木野追了上去。一之濑也想趁此机会和木野告白，想不到却被突然赶到的元堂打乱了计划。从美国区回来后，久远监督告诉众人后天比赛的对手就是以华丽技巧出名的美国队，这也意味和一之濑的对决即将到来。



两天后比赛终于开始，美国队的选手实力不俗，拥有“球场的魔术师”之称的一之濑的表现更是耀眼，他独自特训出的必杀技“蓝色天马”让日本队吃了不少苦头。在中场休息时，木野再也忍不住，将自己在美国区得知的实情告诉元堂。原来一之濑在小时候出事故后一直有后遗症，必须立即动手术，不过手术的成功率很低，一旦失败就再也无法踢球。为了和元堂比赛，一之濑固执的推迟手术时间，想和元堂进行一次真正的对决。木野想让元堂劝说一之濑放弃比赛，但元堂否认了这个想法，他认为只有用热血和友情以及激烈的比赛才是回应一之濑最好的方法。虽然一之濑中途还是因为身体原因退场，不过赛后元堂和队友的鼓励让他再度燃起信心。并和元堂约定手术成功后一定会回到球场，再次和元堂对决。



比赛结束后众人却从音无那得知一个不好的消息，冬花的病情加重，还没来得及庆祝的众人立即赶往医院。原来冬花在这段日子里她小时候的记忆慢慢恢复了，记忆的混乱让她的大脑受到不小刺激。恢复记忆的冬花告诉众人，她并不是久远监督的女儿，她的本名叫小野冬花，在樱咲木中事件后，久远道也到一所小学执教，而冬花则是7年前转到这个学校来的一名学生。就在冬花转校不久，她的双亲在交通事故中身亡，原本开朗的冬花也因为受不了打击而失去了记忆。当前来看望的人都离开后，冬花悄悄叫住元堂，她在恢复记忆的同时也想起了与元堂守的相遇和元堂大介的事。原来冬花的父亲小野正隆是影山的手下，为了帮助被影山陷害的大介，小野正隆选择背叛影山，终于成功帮助大介逃亡国外。

流程

★回球场练习，结束后前往医院和久远监督对话。

★来到美国区，在雕像旁和土门对话，再到最右边的地图和木野对话。

★回到日本区的球场和美国队的选手对话。

★和木野对话发生剧情，之后和宿舍里的音无对话。

★前往港口到达新的岛屿，和木野对话后开始比赛。

大型比赛：日本代表队 VS 美国代表队
对手平均等级：LV.40
我方建议等级：LV.32
要点：开场后球会被一之濑抢走，由于一之濑会频繁使用“幻影魔球”过人，建议利用人海战术和他发生三次冲突，把他的 GP 和 TP 耗光。这样对手的前锋线就只要重点盯防墨镜男就行了。进攻方面由于对手后防的抢断必杀“杀手滑铲”消耗 TP 非常少，直接盘带突破比较有难度，推荐让鬼道和不动带球突破，再利用消耗 TP50 以上的必杀技射门得分。下半场开始美国队会使用必杀阵型强制得分，所以本场比赛至少要进两球，如果时间不够的话可以使用远程射门技进行远程轰炸。

★前往医院和冬花对话，剧情后来到医院门口再次对话。

第8章 燃烧吧竞技场！复活的白色流星！

剧情

接下来要面对的就是车轮战的最后一支队伍——意大利代表队，虽然元堂有和他们进行合作，但为了摸清对手的底细众人决定去观看意大利和英格兰的比赛。在路上众人遇到鬼瓦刑警，鬼瓦告诉众人，经过几天的调查，他发现影山经常背地里汇款给一个代号“R”的人，而这个“R”很可能就是真正的幕后主使。



另一方面，B 组的比赛已经结束，出线的两只球队是足球之国巴西和一个不知名的小巨人国，以日本队目前的战绩，他们只要战胜意大利就能拿到出线的名额。在 B 组的记者招待会中众人了解到巴西的监督是一名叫加鲁希尔德的富商，而且他不仅是巴西队的监督，还是此次 FFI 大会的委员长。他对足球一窍不通，但却不知道是何原因却如此热衷足球。

和意大利队的比赛安排在远处的足球竞技场，在比赛中意大利队的队长费迪欧打动了影山，半场过后，意大利队真正的队长中田英带着费迪欧的妹妹来到球场，原来影山虽然痛恨足球，但却对足球无关的人十分关心，而之前影山汇款给“R”的钱就是为了治好露西的眼睛。最终被露西感动的影山说出了藏在他身后的最大阴谋者——巴西队现任监加鲁希尔德。

虽然意大利队有中田英加入，但日本队还是凭借上半场的优势取得胜利，成功获得进入对抗赛的门票。在送别曾经的对手时，鬼瓦告诉众人，护送影山回国的车在路上发生了意外，影山也因此葬生，作为影山一手培养出来的鬼道此时也留下了眼泪，并暗自决定要打倒加鲁希尔德。

流程

★前往和英格兰比赛的 S 型小岛观看比赛，剧情后跟着鬼瓦刑警来到桥上，和鬼瓦刑警对话。

★回宿舍和久远监督对话，前往主赛场和财前总理对话。

★和地图左上方的警卫对话，再出门和左边的红帽子老人对话。

★回到宿舍练习，剧情后前往港口到达新的小岛，一路爬塔到最顶层。

大型比赛：日本代表队 VS 意大利代表队
对手平均等级：LV.44
我方建议等级：LV.36
要点：和美国队一样，开场后意大利队的费迪欧会强行抢断并带球突破，他的必杀射门“奥丁之剑”无法守住，我们要使用对付一之濑的办法，利用人海战术将他的 TP 消耗到 60 以下。下半场意大利队长中田会出场，他的能力很强，因此我们要在上半场尽量得分占据优势，而下半场建议转攻为守，慢慢寻找机会加大分数差距。

★到机场大厅和英格兰球员对话，再回到宿舍和夏末对话。

第9章 粉碎吧！加鲁基尔德的野望！

剧情

在对抗赛中，曾经让日本队吃了不少苦头的意大利队却被小巨人队以大比分击败，前去侦察的夏末告诉元堂，小巨人队的守门员洛可可会使用类似“神之手”的必杀技，而那个队的监督很可能就是元堂的爷爷大介，为了得知真相，元堂决定一定要打进决赛。

当众人回到宿舍时却遇到巴西队的队长，他央求日本队输掉比赛，



说完便匆匆离去。觉得可疑的众人决定跟踪他，在巴西区众人终于明白导致这个现象的原因，原来巴西队所有人的家人都被加鲁希尔德绑架，如果他们不听从加鲁希尔德的指示，自己的家人就会受到折磨。为了调查加鲁希尔德的恶行，一行人决定潜入加鲁希尔德的住宅一谈究竟。

让人意想不到的是，元堂在加鲁希尔德的住宅里发现了大量的军火资料，响木监督分析后众人终于明白加鲁希尔德的野心，他想通过发动战争使石油涨价，从而赚取大量的财产，成为掌控世界的霸主。而这次的足球赛则是为了挑起世界各地纷争，并趁机复制各国强豪能力的手段。

在夏末、洛可可的帮助下，总算是找到了所有的证据，与此同时，日本队与巴西队的比赛开始了。半场后，鬼瓦带着证据和大使馆的人前来将加鲁希尔德逮捕归案，随着加鲁希尔德被逮捕，巴西球员们解开了心中的束缚，在绿荫场上发挥出自己原有的实力，虽然最终巴西最终不敌日本败下阵，但他们精彩的表现还是赢得了全场观众的赞许。比赛后，久远监督告诉众人，鬼瓦刑警在赛场门口被钢筋砸伤，而加鲁希尔德也逃脱了抓捕。

流程

★回宿舍和巴西队长对话，前往巴西区，跟随紫色标记来到恢复点右边的地图，和尽头的三个 NPC 对话。

★剧情后第二张地图拦路的警卫会消失，从此处进入 FFI 委员长的屋子，从左上方的门进入屋子内部。

★从右边走到尽头调查装置，出来后会进入小型比赛，对手的守门员实力强悍，记得要用必杀技射门才能得分。

★和地图标志旁的 NPC 对话，回到宿舍和久远监督对话。

★出门和巴西队球员对话，剧情后前往医院看望响木监督。

★从港口前往新的小岛，把证据交给在海边等候的鬼瓦刑警。

★和小路尽头的船夫对话到达比赛会场，和巴西队队长交谈两次。

★回到之前的小路和夏末对话，剧情后回到球场和鬼瓦刑警对话。

★准备就绪后和冬花对话开始比赛。

大型比赛：日本代表队 VS 巴西代表队
对手平均等级：LV.50
我方建议等级：LV.40
要点：巴西队的整体实力很强，如果进入冲突几乎没有获胜的可能，尽量多利用传球突破对方防线，远程射门依旧是得分的强力手段。上半场由于巴西队的家人被委员长绑架，他们的进攻欲望不会太强，我们要把握住这难得的优势大举进攻。下半场开始巴西队会拿出真正的实力，并触发剧情强制射门得分，下半场建议使用热血模式和必杀阵型控制比赛节奏，只要不让巴西队长射门，对方要得分也不容易。

★医院门口和 FFI 委员长对话，进入医院和久远监督对话。

第10章 与爷爷的最终决战！谁才是世界第一！

剧情

当众人前往医院探望鬼瓦刑警的时候，众人在医院门口遇到了元凶加鲁希尔德，他非但没有害怕自己的恶性败露，还十分嚣张的警告元堂一行人不要再插手此事。医院中小巨人国的监督也前来探望鬼瓦，就在元堂想向老人确认身分的时候，小巨人国的住宅区被不明身分的人袭击，大家决定前往加鲁希尔德的住宅把这个为非作歹的家伙逮捕归案。

在加鲁希尔德的住宅里众人受



到强化人的袭击，在爷爷的开导下元堂守在和强化人的比赛中学会了究极守门技巧“魔化之手”，最终战胜了强化军团。看到自己再次失败的加鲁希尔德失去了理智，将所有怨气都发泄在队员身上，愤怒的强化军团选择背叛加鲁希尔德。加鲁希尔德为了保全自己的性命无奈的选择被捕，他隐藏的野心也最终被元堂一家打破。

解决了加鲁希尔德带来的威胁后，从医院也传来好消息，响木监督和鬼瓦刑警的手术非常成功。元堂和洛可可也互相约定，在比赛中决定谁才是世界最强的守门员，两支世界一流的球队将在足球之岛上展开巅峰对决！

流程

★前往小巨人区，来到最右边的地图和宝箱旁的 NPC 对话。

★前往巴西区的委员长住宅地，一路上会和强化人展开三场小型比赛，对方的门将都会使用一些强力的防守技，建议不要吝啬 TP，使用必杀技轰炸。

★来到住宅中央的球场，和夏末对话开始比赛。

大型比赛：日本代表队 VS 强化部队
对手平均等级：LV.45
我方建议等级：LV.42
要点：相比和巴西队的比赛，这场比赛可以用“非常简单”来形容，对方守门员 TP 消耗很快，利用纲海的远程必杀技可以轻松搞定他。下半场开始敌人会强制射门，不过元堂会用新的必杀技“魔化之手”挡下，这场比赛各位就自由发挥吧。



★前往医院看望响木监督和鬼瓦刑警，剧情后出门和元堂大介对话。

★前往小巨人区，和图中的人物对话，传送到和意大利比赛的竞技场，从顶层中间的楼梯下楼，调查地上的闪光点。

★回到小巨人区和洛可可对话。

★回到日本区，在木野、夏末、冬花选一人约会。

★和久远监督对话，前往主赛场，准备就绪后和监督对话开始最终决战。

大型比赛：日本代表队 VS 小巨人代表队
对手平均等级：LV.52
我方建议等级：LV.45
要点：比赛开始对方前锋会强制攻入一球，随后比赛才正式开始。洛可可不愧是元堂大介的徒弟，他的守门技几乎无法突破，不过在下半场他会变成前锋和元堂对决。因此在上半场尽量不要浪费 TP，可以采取双前锋把守门员引出来后普通射门的方法得分。下半场上场的替补守门员防守能力比洛可可低很多，此时可以拿出全力用必杀技轰炸。

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

时隔一年半，终于又进入了“白骑士时间”。这次的《白骑士物语 光与暗的觉醒》联机限定日服，使得不少港服玩家杯具了。不过大部分玩家都选择从头来过，而且选择重头来过的人，多半都是在1代中耗费了上千小时的，按理说他们受的损失应该更大一些。但大家似乎是越挫越勇，知难而上，实在是可敬可佩。《白骑士物语》就是这样的一款奇怪的游戏，它的确有很多缺点，但也有一种魔力让人割舍不掉。写到这里，突然想起一句歌词：“岁月不改，痴心不改，让我们重头再来！”

更新 UPDATE PlayStation Plus 日服、美服介绍

上期为大家介绍了港服前两期 PlayStation Plus 活动的内容，老实说送的东西实在不怎么样。不过按照惯例，这种活动明显是应该选择日服和美服。果不其然，6月底官方公布了日服和美服活动的详情，果然胜过港服无数！

日服

第一期（2010年6月29日～7月20日）	
制品版游戏试玩	《全喵推杆高尔夫》、《痛楚》、《无限回廊 序曲》
免费游戏	《小小大星球》
折扣	《反重力赛车 HD》、《超级星尘 HD》、《激走トマランナー》（PS 游戏）
免费道具	《多罗电视台》头像5种
先行体验	《实况パワフルプロ野球 2010》

第二期（2010年7月21日～8月17日）	
制品版游戏试玩	《Hustle Kings》、《最后的救世主》、《胖公主》
免费游戏	《垃圾箱》
折扣	《胖公主》、《太空战斗机》、《Bacterius》（PS 游戏）
免费道具	《胖公主》头像2种

美服

第一期（目前进行中）	
制品版游戏试玩	《无名英雄》
免费游戏	《反重力赛车 HD》、《Rally Cross》(PS 游戏)、《Age of Zombies》（PSP minis 游戏）
折扣	《Gauntlet》、《Rampage》、《Rampart》、《致命格斗 2》、《Smash Cars》、《Cuboid》、《Hamsterball》、《Interpol：The Trail of Dr. Chaos》、《Mahjong Tales：Ancient Wisdom》、《Magic Orbz》、《Wakeboarding HD》、《胖公主》扩展包
免费道具	《胖公主》头像2种、主题1种、《Cuboid》扩展包和关卡编辑器、《Mahjong Tales：Ancient Wisdom》扩展包、《Magic Orbz》扩展包3个、《Smash Cars》扩展包
先行体验	《实况パワフルプロ野球 2010》

毫无疑问，日服和美服的素质要比港服高了不少，不过相应地在这两个服上下载的东西恐怕就没有中文版了。另外美服赠送的东西还真是海量啊，不过仔细一看，其实吸引人的内容并不多，而且没有最关键的先行体验。不过美服的变数也是最大的，官方表示会随时对内容进行修正，希望好东西会越来越多。怎么样？这些内容有吸引到你吗？



更新 UPDATE PS3 3.40 系统更新

6月29日，PS3进行了3.40系统更新。此次更新主要是配合 PlayStation Plus，另外也有一些其他新增功能，具体如下：

1. 支持 PlayStation Plus 服务。在 XMB 的设定项目中增加了只有 PlayStation Plus 会员才能使用的自动下载功能。
2. 新增影片编辑和上传功能。在 XMB 的影像项目中增加了影像编辑 & 上传选项，玩家需要下载相关程序，之后即可对 PS3 支持的影片格式进行剪辑、字幕、配乐等简易编辑，编辑完之后还可以上传到 Youtube、Facebook 等国外网站。编辑后的影片将会固定为 640×480 2Mbps MPEG-4/AVC + 128Kbps AAC 格式。
3. 新增照片上传和在线相簿浏览功能。在 XMB 的照片项目下的 Photo Gallery 会新增 PlayStation Network 区域选项，此功能需要用到 Facebook、Picasa 网站的服务。玩家可通过移动存储设备把相片上传到在线相簿，还可以邀请好友一起来欣赏自己的相簿并留下评语。此外 PS3 也增加了打印照片的功能。
4. 显示器设定中增加了深层色彩输出（HDMI）选项。
5. 省电设定的主机自动关闭中增加了2小时后的选项。
6. PlayStation Store 新增5星制评分功能。
7. 彻底修正闰年时钟 BUG。

游戏 GAME XBLA 的盛夏狂欢

总有 X360 玩家说，下载游戏没什么好玩的，我们5元版大作都玩不过来呢。好吧，看看发售表，整个暑假期间，只有8月底才有几款值得一玩的大作，而那个时候暑假都已经结束了。与此相反的是这个夏天的 XBLA 游戏相当、相当、相当地牛×！让我们来看看发售表！

7月21日	Limbo
7月28日	Hydro Thunder Hurricane
8月4日	Castlevania：Harmony of Despair
8月11日	Monday Night Combat
8月18日	Lara Croft and the Guardian of Light

从7月21日开始，周周都有 XBLA 新作诞生！其中最受大家期待的，当然是8月4日发售的《恶魔城 绝望的协奏曲》和《劳拉与光之守护者》。这里还要提醒大家注意一下《Limbo》这个游戏，它很有可能成为又一款口碑不错的另类作品！

以上这些游戏每款均售价1200点，如果玩家购买其中任意3款，将会获得400点返利。这5款游戏里，真正不值得推荐的作品恐怕就是7月28日的那一款了，其余4款都是具有很高素质的优秀作品。

《恶魔城 绝望的协奏曲》



2D 传统玩法的全新作品，支持6人在线联机。玩家可以选择系列史上的6位著名角色，包括阿鲁卡多、来须苍真、夏诺雅等超人气角色。

《劳拉与光之守护者》

系列最新作一改过去的传统，变为了一款类似于《暗黑破坏神》的游戏。素质如何目前尚不得知，不过已经吸引了大量玩家的目光。



《Limbo》

诡异的画面风格，加上精致的谜题设计，构成了一款优秀 2D 横版过关游戏。看到它，不禁让人想起了经典的《时空幻境》。



软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道



7 月 18 日，新型 X360 的港版就会上市，编辑部里有真饭要去参加首卖会，想必各位玩家也有不少对这台机器有兴趣的。目前新型 X360 暂时不能破解，不过在本人和游戏店老板的交流之中发现，所有人都对破解充满信心，他们都认为这只不过是时间问题。由于新型 X360 不能破解，所以在经过高发售的那一阵子之后价格势必会回落，这时再入手其实是不错的选择。等到以后能够破解了，新型 X360 势必会疯涨，所以这只是一笔短期投资。

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1900 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通中国风 PSP 厚硅胶套	58 元
总计		2136 元
近期推荐购入指数		6

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 可破解版本的PSP-3000终于在上周涨到了有史以来的最高点1900元，相信这个售价足以让大部分玩家望而却步了吧，但市场上的PSP情况销售却恰恰相反，国内的主机市场依旧火爆，大部分商家的货源供不应求，所以短期内PSP-3000的售价恐怕还可能再创新高。与此同时，现在PSP市场的整体趋势也发生了微妙的变化，原先掌握大部分主动权的玩家已经逐渐丧失了主动，换在以前，如果你觉得这家店的主机价格高或者是主机质量不好，你完全可以再去另一家店购买，但现在很多地区都已经直接断货了，只剩下极小的一部分卖家还有少量可破解的PSP-3000，所以即便你觉得价格贵，也没有选择的权利了。其实现在很多断货地区的货源也都是从外省直接调来的，既然是调货，价格也必然不会便宜，所以这部分开销也就直接转嫁到了玩家身上，这也是PSP-3000的售价在近段时间居高不下的原因之一。调货的地区要承担高额的进货价，被调货的地区要承受着缺货的危险，所以从哪个角度讲可破解PSP-3000都没有降价的可能性了，除非新版本的系统能被顺利破解，否则玩家还是看看同价格的其他主机或是购买不可破解版本的PSP-3000吧。对于不可破解主机，玩家购买后切忌不要升级，因为索尼在前一段时间推送了6.30的系统更新，此次更新增加了索尼的增值服务PlayStation Plus，但同时也封堵了《啪嗒嘭》试玩版中的存档漏洞，虽然目前在mamosuke的努力下，6.30的系统版本又已经可以运行Hello World自制程序了，但实际的应用方面还属空白，所以即便你购买的是不可破解版本的主机，也一定不要“破罐破摔”。

此外，可能还有一部分玩家在观望PSP 的后续主机 PSP2，对于这点索尼的官方已经明确表示 PSP 主机的寿命是十年，目前刚刚步入壮年的 PSP 很难被后续主机淘汰，毕竟今年的 PSP 还会有 70 款以上的游戏陆续发售，如果是一台即将结束寿命的主机，这样的游戏阵容就过于奢侈了。其实在日本 GEO5 月的财政报告中，我们也能窥视到索尼确实没有 PSP2 主机的开发计划，因为在 GEO 公开的财报表的第 12 页中，PSP-4000 年内发售的字样赫然在上，而在 PSP-4000 的上面，就是 3DS 年内发售的情报，既然 3DS 已经被宣布，那么 PSP-4000 也有理由是真的，况且索尼全球工作室总裁吉田修平近日在一次采访中也透露了，SCE 目前正在研发新的主机，这就表明了 PSP-4000 或许不是子虚乌有，毕竟在严谨的财政报表中出现失误的可能性也不会很大，对此，曾经准确地预言过《暖洋洋的猫猫村》以及《怪物猎人 携带版 3rd》年内发售的香港某杂志也在上期再次“预言”了 PSP-4000 将于年内发售，这也和 GEO 的财政报表不谋而合。或许索尼就将在 8 月的科隆游戏展上拿出一些重磅消息，说不定 PSP-4000 就包含在其中。



▲ 6.30 更新推送，玩家不要盲目升级。

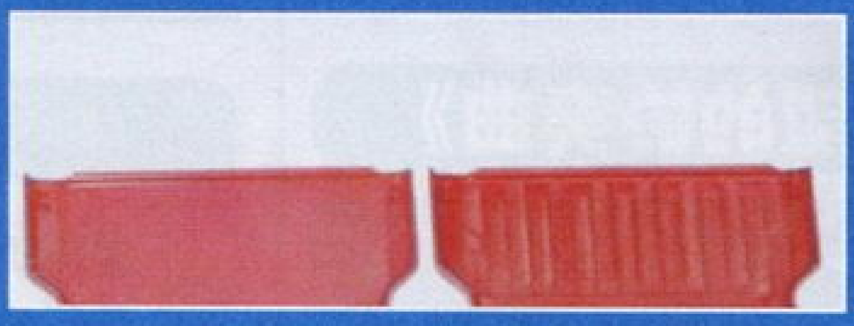
主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1900 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1150 元
PSP go（不可破解）	1600 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

硬件短波

上面提到 PSP 缺货已经成了国内电玩市场的普遍性问题，有实力的商家可以从外地调一些价格稍高的破解主机了，而没有实力的商家怎么办呢？当然也可以调货，不过他们的调货的对象却是玩家，也就是说他们利用回收的 PSP-3000 主机来进行翻新贩卖，之前曾经给玩家鉴别过 PSP 的电源、电池、贴膜等等，不过现在的 PSP 什么都有可能是假的，所以这次再来看看 PSP-3000 的翻新问题，教大家怎么鉴别 PSP-3000 的翻新。

其实对于搞猫腻的商家来说，最喜欢看到的玩家搭配就是一个未经世事的小白加一个半懂不懂的狗头军师，只要商家跟这个狗头军师一通胡侃，把他侃蒙，这台机器也差不多就卖出去了，所以玩家购买机器之前最好要找资深的玩家，千万不要觉得对方买过 PSP 或者玩过 PSP 就是懂行的专家，实际上他很可能就是刘宝瑞相声里说的那个“假行家”。当然如果找不到明白人，咱们也可以自己来鉴别，其实对 PSP 的翻新无外乎就是换一个组装外壳，观察最主要的三点就能知道这台机器是不是翻新了：1. 外壳的做工；2. 螺丝是否有拧痕，3. 查看主机的序列号。

第一点，外壳做工应该是比较好辨别的，原装的外壳都很平滑，玩家可以



▲只看电池盖的上面就知道右边的是翻新了。

先用手摸一下 PSP 的接缝处，如果喇手，那就肯定是翻新的外壳了，还有一些机器的外壳可以直接看出来，比如电池后盖，组装的外壳电池盖的内部“崎岖不平”，原装的就没有这个问题。



▲如果 Logo 上面的螺丝被什么保修标签贴上了，那这台机器最好不要购买。

对于第二点的螺丝这个问题，主要是一点，就是电池仓里的螺丝，一般的玩家可能都把焦点放到了机器下身的螺丝上，其实如果商家小心的话估计都不会留下什么痕迹，但是电池仓的螺丝，很多 JS 就不会那么“小心”了，从这就能一眼看出机器是否有猫腻。

最后的序列号属于老生常谈的一个鉴别方法，几乎所有的导购里都提过，这里就说出最主要的，用港版和日版举例，这两种主机的机身序列号格式都是：AA-BBBBBBBBB-CCCCCCC-PSP300X，前三段为 2+8+7，总计 17 位，这其中 CCCCCCC 部分的 7 位数字要和电池仓内标签上的数字相符，否则就是翻新机了。辨别了这几点之后就能很清楚地知道这台主机到底有没有猫腻了。翻新机给市场带来的危害很大，不仅会扰乱市场的价格秩序，还会给玩家造成巨大的损失，所以玩家千万要注意主机的质量，以免遭遇翻新。

Wii购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，纯软改）	1260 元
硬盘	行货 250GB 套装	380 元
视频线	北通 Wii 色差线	40 元
总计		1680 元
近期推荐购入指数		8

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii的价格在这两周基本没有什么变化，还处在非常低的水平线，但是任天堂已经开始了新的行动，在最新的专利中，任天堂推出了硬盘玩游戏的方式，这很可能是任天堂对盗版市场的回击，众所周知现在的Wii主机市场基本以硬盘机为主，如果任天堂官方利用了硬盘，那就很可能致使盗版失效，可见任天堂打击盗版的决心依旧。所以在近段时间内，喜欢Wii的玩家可以赶快买入了，半个多月未变化的价格证明目前的价格已经基本触底，而且货源也足够充足，如果玩家错过这段好的消费时间就很可能重蹈之前的覆辙了。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1260 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1540 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元

市场报价信息更新截至 2010 年 7 月 13 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

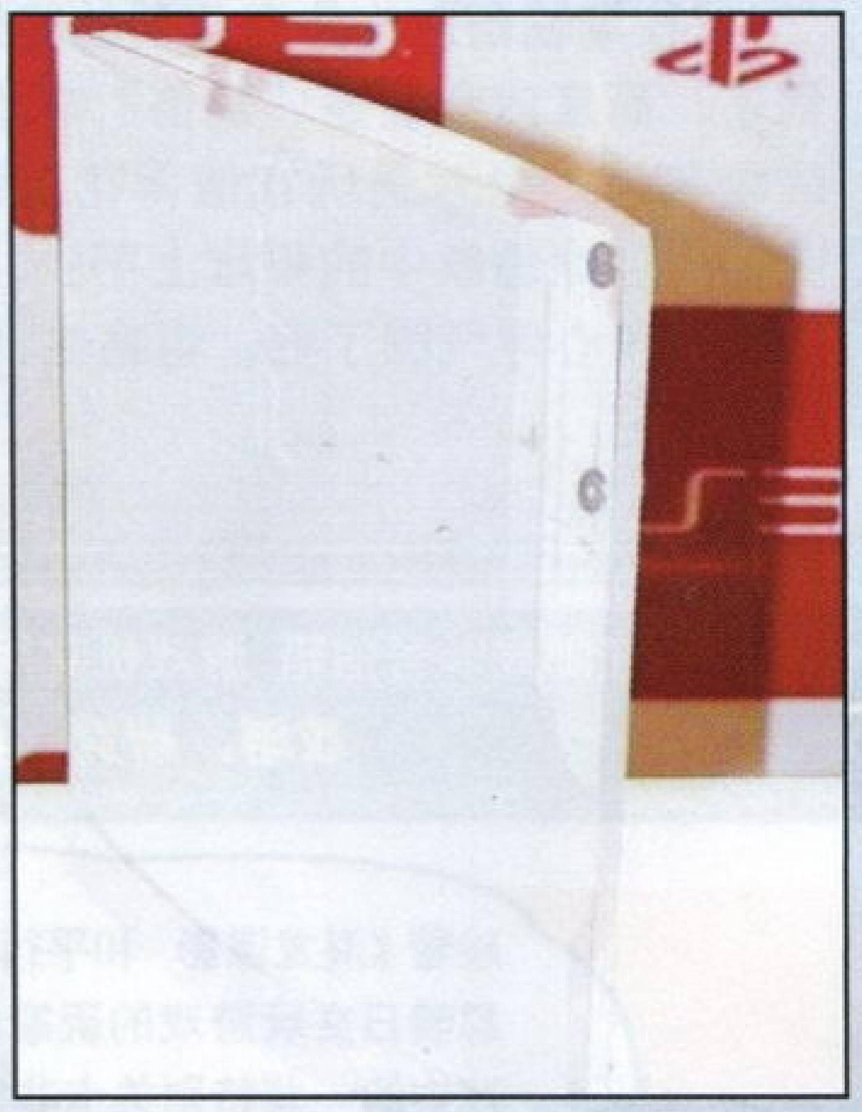
《Wii Fit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wii Fit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2320 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2440 元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 PS3在国内的售价近期也没有太大的变动，虽然一直有破解的风声在传，但是没有实际的进展所以还是很难撼动当前主机售价的。不过虽然破解不利，但喜欢PS3的玩家依旧有购买PS3的理由，因为过段时间，SONY就将会在日本发布新版的白色PS3 silm主机了，白色的主机初定于7月29日上市，采用了160GB硬盘，新的白色主机比早先的木炭黑PS3 silm更加省电，主机的功率只有230w，黑色主机则是250w，相信这款主机不久也将在香港上市，关注PS3的玩家不妨等一等这款白色主机。



▲喜欢白色主机的玩家可以再等一等。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2320 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2640 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1650 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2168 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 港版的新X360即将在7月18日发售，这也是亚洲最先发售的地区，港版新X360的售价目前为HKD$2369，折合人民币2065元，新X360包括一台主机、一支原装无线振动手柄、一个X360的专用耳机和电源、AV线一根。想要购买新X360的玩家可以参考一下，不过新X360的破解暂时还没有眉目，玩家还需等待。相比之下，原先的X360在国内的销售已经很好，有些地区日版A的售价还有一定下降，恢复到了之前的水准，这是前段时间缺货后供补降低的，如果你觉得新X360对你并没有足够的吸引力，还是不妨购买破解成熟的旧版X360的，现在的价格又达到了历史的最低水准，购买起来非常合适。此外，微软的E3主打体感周边Kinect也曝光了外包装，不过售价较高，相比之下Wii更为划算。



▲ Kinect 的包装以紫色为主。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1650 元
X360 主机（港版，A）	1750 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

问题小卖部



@ 我想问一下关于PS3与PSP无线网络的问题。我使用的是ADSL拨号上网，由于家里还有另外几台电脑，索性就买了一个宽带MODEM，只要将帐号密码填进入后，就免去了拨号之苦。但是之后我试着将无线路由器插进宽带MODEM，却被要求选择上网方式，不知道应该如何设置呢？另外PS3如果选择无线接入，在网战时是不是不如有线连接稳定呢？[xieqi_hg]

如果你是通过ADSL拨号上网，那么在进入无线路由器的管理界面后，使用“设置向导”进行到“上网方式”步骤时，请选择“PPPoE”然后再输入你的宽带帐号和密码，再按提示完成后续的设置即可。通常情况下，无线信号不会像直接接入有线网络那样稳定，另外为了确保你能正常进行某些联机游戏，最好将无线路由器中的“UPnP设置”设定为“有效”，成功后在PS3的“网络设定”中进行“网络连接测试”也会看到“UPnP”相关的结果。

@ 小编救命啊！我费了好大的劲儿才把《分裂细胞 断罪》的最高难度打穿，没想到打穿之后竟然没有解除对应成就。后来我问了别人才知道游戏有BUG，必须在线更新才行。问题是我早就被BAN了，那么我应该怎么做呢？难道我就永远拿不到这个成就了吗？

离线亦可以更新补丁。首先你需要下载游戏的更新文件，一般来说是一个以TU为开头的文件名的文件，下载之后你将该文件拷入硬盘的Partition 3\Cache文件夹即可，不过你需要有硬盘数据连接线才行。

@ 请问PS3各服的升级文件是否通用？我是港服机器，只知道日服升级文件的下载地址，每次用了之后都觉得有点恐怖，生怕更新完之后开机就见黄……另外还想问一下X360官方放出的升级文件是不是也是通用的？也能随便升？

目前尚无迹象表明PS3使用不同服的升级文件会导致问题，官方也表示各服的升级文件是一样的，所以你可以放心使用。X360官方的升级文件也是通用的，不过如果阁下不是正版机，那建议小心对待，因为有可能会封杀一些漏洞。如果是自制系统用户就不用想了，肯定不能升级。

专题导购 关注消费热点话题

北通 MVP 动力堡垒世界杯主题版

对应平台： PSP 系列掌机，NDS 系列掌机以及 iPhone/iPod/MP3/MP4 数码产品和各类智能手机

产品类别： 多用外挂电池

产品编号： BTP–6388

产品颜色： 激情红，活力绿，动感蓝，劲爆黑

包含物品：

北通 MVP 动力堡垒世界杯纪念版 ×1
PSP+USB 线 ×1
USB+USB 线 ×1
USB+ 迷你 USB 线 ×1
转接头 +NDSI+NDSL 线 ×1
使用说明 ×1
保修卡 ×1



国内知名周边厂商北通，近期推出全新的“MVP”系列周边，产品以专业玩家为主要对象，集合环保与科技于一新，力求带给玩家全方位的轻松游戏体验，以下为大家介绍的这款北通 MVP 动力堡垒就是其中之一。该产品是北通继动力堡垒、动力堡垒迷你版后的第三代外挂电池产品，能够为 PSP、NDSL、NDSi 以及各种数码产品提供充裕的电量。而为了迎合四年一度的世界杯，MVP 动力堡垒还以世界杯主题版的设计展示在玩家面前，充满动感的足球花纹外观，加上四种颜色选择，肯定有一款适合各位。



产品配套的连接线相当丰富，其中 USB+USB 线以及 USB+ 迷你 USB 线更采用网纹编织工艺 + 镀金端头，华丽且耐用。玩家可以使用 PSP 电源适配器或 PSP+USB 线给动力堡垒充电，因此即使 NDSL 和 NDSi 玩家也可以利用 PC 的 USB 线进行充电。PSP 电源适配器充电时间平均 4 ~ 5 小时，而 USB 充电则稍慢，平均 6 ~ 8 小时。当为 PSP 充电时玩家将 PSP+USB 线接上输出端即可为其提供电量；若给 NDSL、NDSi 充电，只要在 PSP+USB 线上再接个配套转接头即可使用。

MVP 动力堡垒设有供电开关，可以通过关闭供电来减少长期放置造成不必要的电量流失，动力堡垒上的北通标志其实是电源指示灯，可以让玩家了解动力堡垒的充电情况。电量参数方面，2600mAh 的 MVP 版要比第一代的动力堡垒少 1000mAh，对比 2300 的第二代动力堡垒（迷你版）也只多了 300mAh，体积则是在两者之间，在电量与便携性中寻找平衡点。续航测试中，以脱电状态、4 级亮度、音量全开的 PSP–3000 为例，可连续游戏《潜龙谍影 和平行者》9 小时，从续航表现来看 2600mAh 肯定不是吹嘘出来的，加上主机本身电池用上十二、三小时不成问题，而 NDSi/LL 由于耗电相对较少，续航时间自然就更加可观，要应付用户旅游等长时间户外活动绝对卓卓有余。

游戏进行时 实用主义至上 IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

趁着“MGSPW热”还未退却，这里给各位玩家重温一下游戏中部分关卡的S级评价打法。另外美版的发售也能使一部分玩家摆脱看不懂日语的烦恼，不过我个人还是比较喜欢大家明夫配的Snake呢。

《牧场物语》作为童年时的美好回忆，这次又能在NDS上体验到了，而且内容更是“双倍”丰富，不仅可以种花种草，还能养殖栽培等等，绝对是玩家值得花上时间的游戏。另外PS3版的《纯白相册》比想象中的要难上不少，相信各位被那些复杂的对话完成奖杯弄得心浮气躁了吧。粗略估计，想完成白金的话，起码需要25小时左右。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

潜龙谍影 和平行者
重温美版潜龙谍影！

原名 Metal Gear Solid Peace Walker
机种 PSP 类型 动作

趁着《潜龙谍影 和平行者》美版发售，前段时间忍着日文玩游戏的玩家终于可以如释重负了。游戏中的一些特别关卡非常具有挑战意义，下面就简单给玩家介绍一下，当然已经取得S评价的玩家就可以无视啦。

格兰霍特团长

EXTRA OPS 128 ギアレックス·カリブ大决战



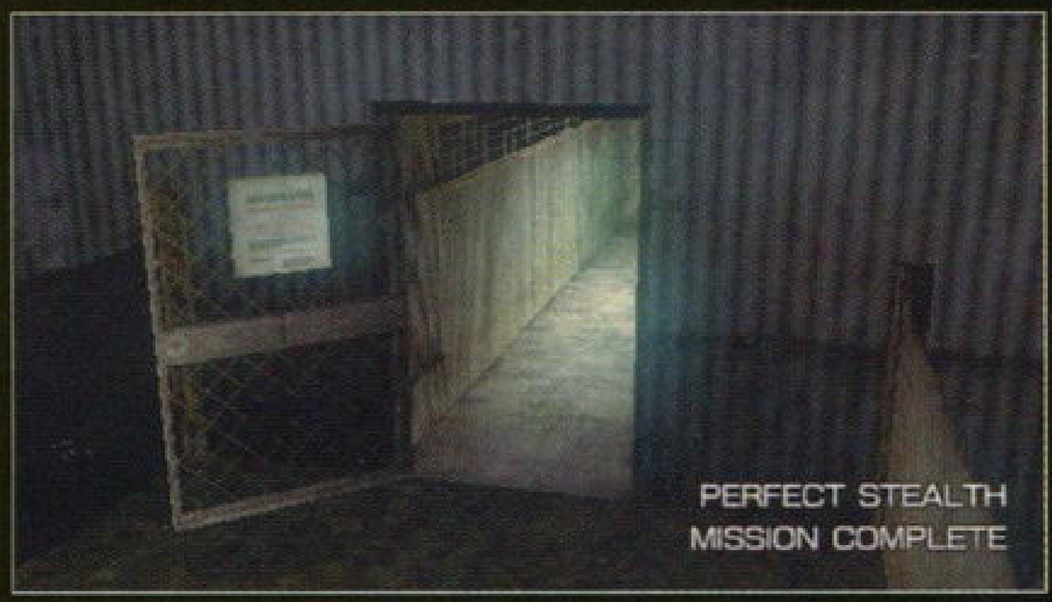
核龙的最终决战，本关S有点难度。依旧使用卡位法比较快捷，但卡位的方法安全性比起上一关来说下降了不少，因此玩家在出战前一定要做好充分的准备，准备两种大补血、气力回复药和补给装置，武器依旧MK22为主力，等级越高越好。开始后直接跑到场景内8点钟方向的角落内躲着（注意是角落内不是旁边的那个掩体后面），站在这里除了核龙的尾部光线、尾刺攻击和咆哮外，可以100%回避核龙的其它攻击方式。其中尾部光线要看核龙的站位，位置好的话打不中玩家，但是由于核龙会冲撞，冲撞的过程中虽然伤害不到玩家，但会造成核龙位移，位移后核龙的攻击范围会改变，很可能打中玩家，因此道具栏一定要装备上回复用军粮。另外核龙在冲撞时经常会移动出玩家的攻击范围（撞到角落平台的后方），此时玩家可以换上补给装置并设置好，然后跑到掩体后对核龙进行射击，期间一看到它有转向动作马上返回角落躲避，等核龙再冲过来时继续进行攻击。HP回复药用完的话立刻请求支援，并再次设置好补给装置。除此之外，当玩家气力低于60%就手动回复，以免被其咆哮进入眩晕状态。由于任务的核龙HP实在太多，不出意外也要10分钟左右才能将其击倒，当然这里也有需要一点运气成分，祈求核龙的攻击不要太猛烈，不然呼叫支援的速度是跟不上核龙的高攻击力的。当然如果只想直接杀死它的话就比较简单了，各种导弹锁定后乱轰吧，躲在角落里很安全，就算被导弹反震到伤害也不会太夸张，2分钟内足够干掉它了，不过这样只能获得A级评价。

EXTRA OPS 037 ホ-ルドアップ

FREEZE关卡中难度最高的一关，敌人一共有9名，虽然是警戒状态不过没影响。推荐攻略顺序如下：一开始以右左右的顺序FREEZE外面三个，然后进屋FREEZE一个，这时候出门正好绕背可以FREEZE门外一个，随后右侧上楼，出门FREEZE一个，然后继续前进，第二个可以等一下绕背FREEZE，也可以让他察觉你然后你绕柱子FREEZE，然后FREEZE最远端的一个，这时候最后一个小兵我们原路返回，他会正好再最远处背对我们，FREEZE后从他旁边的高台跳下至一层，过关。全程只要选对顺序，熟悉小兵方向，这关很简单。



EXTRA OPS 050 完全ステルス





潜入任务中最难的关卡，任务一共有6个区域，而且S评价的时间要求在3分钟内通过，因此一定是能快则快，潜入装必不可少，武器一把MK22一个烟雾弹就够，其它一律卸掉加快移动速度。第一区域直接前进右转即可。第二个区域从左边前进，蹲行FREEZE路中央第一个小兵，麻醉第二个，左转上高坡通过。第三个区域靠最左边走，FREEZE挡路的一个敌人后通过。第四个区域第一个敌人从左边绕过去，桥上的FREEZE近处的麻醉远处的，第五个区域FREEZE第一个，麻醉后两个。最后一个区域从最左边走，有两个兵全可以FREEZE，走到门口后一颗烟雾弹，进入过关吧。整个关卡的动作要一气呵成，多练几次肯定能S。

牧场物语 双子村

牧场中的全新生活

原名	牧场物语 ふたごの村
机种	NDS
类型	模拟经营

"《牧场物语》系列"是以种植农作物、饲养动物等牧场生活为主构成的一款模拟经营类游戏。系列在NDS上又有了新作，FANS们又可以好好经营属于自己的农场了。本作将"双子村"作为特色，游戏开始时需要玩家从两个村庄里选择一个作为自己的经营的牧场。一个是盛产农作物的和风式农村，而另一个则是欧式风格的养殖为主的农村。究竟是过着播种耕种的田园生活，还是做放牧挤奶的养殖行当？



黑泽澪

选择目的地



游戏开始会要求玩家对自己的人物进行设定，名字、生日、性别等。设定好之后，剧情过后两个村的村长就会来拉客了。ブル－ベル村是欧式风格的养殖为主的村庄，而このはな村则是和风式种植为主的村庄，玩家需要选择其一作为自己的目的地开始牧场生活。

基本操作	
方向键	控制人物移动方向，按住位步行。
L键	按住则跑步。
R键	打开装备栏
A键	调查、确定、捡起物品（再按一次扔出物品）
B键	取消、跳跃。
X键	打开背包。
Y键	收起拿着的物品，切换信息。

生活的基本知识

体力：主角的体力很重要，因为干活需要体力，体力槽如果降到0可是会累倒的，这是这一天就这么报销了。累到会直接睡到第二天，所以千万不要让自己累倒，吃东西可以适当回复一点体力。

自宅：自己的房子里有很多设施可以利用。左边的箱子就是仓库，不需要的物品就放进去以腾出背包的空间。放入仓库的东西可以保持其新鲜度。仓库的上面就是床了，调查后可以存档和睡觉，睡觉的话会睡到第二天早上5点。调查左上角的书柜可以查看资产表。右上角是厨房，在此可以进行料理，可以尝试用不同的食材组合料理，当然这样也可能做出失败作，成功的话会自动记录成菜单。使用菜单料理的话会自动选择食材，这样就不会失败了。同一菜单多多制作会使菜单有新变化。调查左下角的日历可以查看日程，特殊日期都有记载，多多查看以防漏掉。

出荷箱：和以往一样，将生产得来的农产品放进去，第二天早上变会换成钱了。当然扔进去的东西是不能再取出来的啦，这是主要的经济来源。

看板：类似于依赖任务的地方，站在看板前调查即可查看任务，选择任务后可以查看其详细信息。大部分任务都是收集道具，接受任务收集了足够的任务需求道具后即可交付依赖人完成任务，每个任务都有期限，注意不要过期了。完成任务后都会得到依赖人的回礼，但是如果自己的包包满了的话是装不下的，这时就只能放弃了，所以交任务时最好保证包包里有足够的空间。接受了的任务，可以在任务菜单里查看。

山中采集：靠近水中的鱼，然后按A键就可以将它们抓起来了，地上的昆虫也能抓起来并装在盒子里，这些都和任务有关，没事可以多逛逛山里。

村落来往：两个村落之间其实是可以来往的。虽然山洞被封住了，但是经过长长的山路还是可以互相达到邻村的。也就是说ブル－ベル村可以到邻村购买工具和种子种植作物；而このはな村也可以到邻村购买动物进行饲养，而且两村的出荷箱也是共用的。

ブル－ベル村的生活

照看动物



一般情况下，动物们都是待在动物小屋里的。推大型动物可以让它们移动，如果天气晴朗的话，可以将它们推出小屋，推到小屋前的草地上进行放牧。小型动物比如小鸡则将它们抱起后放到小屋前围栏中即可，这时就不需要喂食饲料了。不过如果下雨的话就不要进行放牧了，那样会增加动物们的压力。到了晚上记得要把动物们都赶回小屋哦。需要注意的是，即使早上天气晴朗，也有可能从中午开始下雨的哦。碰到雨天，我们就得为小屋中的动物们投放饲料了。从饲料箱中取出饲料，然后后投放到小屋里的饲料格中就行了。饲料快用完了就需要及时去杰西卡那里购买补充哦。饲料一个是5分饱，一个饲料格最多10分饱。除了每天按时给动物们喂食之外，还要每天照顾他们（刷毛、拥抱等）。如果长时间不喂食的话，动物们也会累积压力从而导致得病哦，生了病的动物如果不及时使用动物的药进行治疗的话就会离你而去了。动物们每天都会有农产品产出。带着对应的工具（比如挤奶器）靠近它们再按A键即可采集这些农产品。鸡蛋的话每天去鸡房地上拾取即可，农产品的品质高低和动物们对你的好感度成正比，所以日常生活中要多多关照它们，它们产出的东西才会越来越好。

给动物喂おやつ的话提升好感较多，不过一天只能喂一次。成年的健康动物可以进行妊娠。到杰西卡的店里花钱就能让动物妊娠。妊娠后的动物经过2周时间就能产出小动物了。

村中设施营业时间

ジェシュ アニマルリー（动物商店）	
营业时间	10时～17时
定休日	水，其他

シェ グラニー（马场）	
营业时间	10时～17时
定休日	月，木，等

フールーチョ（杂货店）	
营业时间	8时～20时
定休日	土，有事时

プティ ハワード（食品店）	
营业时间	10时～22时
定休日	木，有事时

ブルーベル村役场（村中事务所）	
营业时间	7时半～17时
定休日	月，等

このはな村的生活

种植作物

除草、耕地、播种、浇水这是种植的最基本的顺序。除草需要使用镰刀，耕地需要使用锄头，播种则需要装备想种的种子，浇水则需要使用水壶。水壶使用前需要在水池里注满水才能使用。想要作物茁壮成长的话，每天浇水是必须的。当作物成长为幼苗后，观察其颜色即可知道是否需要浇水。绿色是正常状态，灰色的话表示需要浇水。如果作物枯黄了的话，再浇水也晚了，这时就只能用镰刀像对付杂草一样处理掉了。幼苗经过一点时间的精心呵护，便会成熟。这时便能进行收获了。绿色的类似肥料桶的东西，把它插到田里，在它周围一格的作物的品质变会提升，这样便会产出高品质农产品了。

村中设施营业时间

このはな村役场（村中事务所）	
营业时间	7时半～17时
定休日	木，等

ゴンベの种屋（种子店）	
营业时间	10时～17时
定休日	月，火，等

食事处ソナ	
营业时间	10时～22时
定休日	火，有事时

竹马の友（马场）	
营业时间	10时～17时
定休日	金，土，等



文 SWB 策划 努库 美编 一刀



血火启示录

记游戏中的战争史

有人说：人类的历史是伟人创造的。

有人说：人类的历史是必然事件和偶然事件的结合体。

其实人类的历史是战争和鲜血的结合体好不好！没有战争，哪里有人类的进化；没有战争，哪里有社会的革新，没有战争……哪里有那些做着英雄梦的少年。战争是什么？战争是一种集体和有组织地互相使用暴力的行为。自人类出现以来，战争就一直没有停止过，战争和文明始终交错，既对人类文明的发展和进步起着催化和促进作用，又时刻威胁着人类自身的生存。战争伴随社会的革命，带来新的格局。古代各个部落之间的战争，促进了民族的融合和国家的形成，也是民族大迁徙的直接原因；国家内部不同民族之间的战争，促成民族的独立和新生国家的诞生；国家内部政治集团之间的战争，促成政权的更迭，可以说人类的历史就是在战争的杀戮中前进的。正因为如此，战争元素几乎涵盖了所有艺术形式，游戏也不例外，让我们回到过去，看看游戏是怎么表现战争的吧。

原始时代的贴身肉搏

最早的战争是在原始社会后期出现的，据考古资料证明，最早的战争出现在中石器时代的初期。这说明，人类从原始人群到现在，在大约二三百万年的历史长河中，有战争的历史还不到一万年。原始社会的战争是由氏族部落之间或部落联盟之间，为了争夺赖以生存的土地、河流、山林等天然财富，甚至为了抢婚、血族复仇而发生冲突，进而演变成原始状态的战争。

由于史前时代的人类是群居生活，以几十人或几百人的部落形式为主，而且部落与部落之间的交流还不太多，所以当时发生的战争都是小规模的，战争形态也非常原始。而且当时人类除了木材和石块外，还不懂得如何使用其他存在于地球上的各种物质，以致于史前战争使用的武器十分落后，所以很多时候就只是使用木棍和石斧来作战，战争场面都是以部族为单位的一群人上去挥着简陋的武器互抡，没有任何战术可言，基本就是哪方人多哪方就会获胜。



这个时代在游戏中反映得很少，毕竟这个时代的战争太过简陋，没有什么可以大书特书的地方。表现这个时代的游戏只有两种：一种是严肃讲历史的，另一种是恶搞这段历史的。前者一般是把原始时代作为一个部分表现的，而后者更喜欢将原始时代作为整个游戏的背景。

地球帝国

2001年11月23日 PC

很强大的一个游戏，发售时候的宣传语就很令人震撼：横跨14个文明，50万年的历史跨度，从石器时代到纳米时代的历史全貌。这冠绝天下的气势震得我等胸无大志的草民遍体战栗，晕晕乎乎地就掏钱买下了游戏，试图一睹这人类历史的全貌。

既然历史跨度是50万年，自然有原始时代的部分，游戏通过希腊的早期关卡来表现这一时代。记得第一个任务的开始就非常"原始"，某个部族的头儿在想办法解决自己部族过冬的粮食和衣服储备的问题。这名头领当时身上寒碜的衣服让电脑前的我们感到非常心痛，那造型要是出现在北京大街上没准儿就让公安局给收进去了——小样，穿个兽皮筒子就敢出来，老实交代这虎皮哪儿来的？



那个时候战争的对象主要是野猪等等能提供食物的东西，但是人类贫弱的攻击力和防御力使得每干掉一头野猪几乎都要付出一位族民的代价。这也很能反映那个时候的战争特征：几乎没有人和人的对抗，因为需要更多的合作才能搞到赖以生存的食物，每个人都是值钱的，而不像我们，花几秒钟的时间就能从居民点造出一个活蹦乱跳的战斗力。

控制希腊先民熬过艰苦的缺吃少穿的岁月之后，进入了奴隶时代，这个时期的人们显然基本解决了温饱问题，开始打别的城邦的主意了。不过这个时候人类的武器装备还是非常落后，青铜武器对战争的影响还是比较有限，比如在特洛伊那个关卡大家可以试试不借助木马多久能打下特洛伊城，5万大军驾着云梯和撞车走到特洛伊城下的话连个响都听不见就没了啊……一座坚固的城邦可以抵得上数十万大军，玩家们可以从中体会到战争的艰辛，那种吃冰激凌式的砍瓜切菜果然只存在于好莱坞和我们这些小市民的一厢情愿中。



原始时代的战争太过艰难，经常是数万大军绞杀在一起，杀敌一千自损八百，很多玩家会不爽，但是还是能基本表现那个时代战争全貌的，不过就是我打死也不愿意再接触一次的那种"全貌"。

孢子

2008年9月7日（PC版）
2008年9月4日（NDS版）

《孢子》是由《模拟城市》的制作人威尔·莱特推出的一款创意大作，游戏通过文明与科技的发展，一探生命的起源与进化，并在最后将触角伸向外太空。游戏开始需要玩家从数十亿年前的单细胞生物逐步向前发展，随着时间的推移进化成多细胞生物，再进一步发展大脑功能，最后产生出群集生物，这个时候再体验生命成长的过程。从原始社会开始，逐步进化到现在文明发展。游戏包含五个不同阶段的进化，它们分别是潮池阶段，进化阶段，部落阶段，城市阶段和扩张阶段等五个发展过程。

此游戏的设定非常庞大，而表现原始时代的部落阶段也很真实，这个时期出现了大量的智能生物，它们有了简单的思维，可以组合成一个小规模部落来发展，一同出去







狩猎，囤积食物，进攻其他部落，同时随着经验的积累还能发展出各种各样原始的工具，随着部落人数越来越多，工具越来越先进，出去打仗（其实就是群殴）的频率也会高上很多，当然被人攻击的次数也会相应增加。虽然原始的部落阶段在游戏中只是作为一个小阶段出现，但可以说这很短时间的游戏体验是最符合原始时代设定的了。什么？你说你进化出来的物种怎么看都不像人。那我就要告诉你了，不要光看外表要看内在啊，





由于这个时代科技落后，人民素质较为低下，打起架来就是两边所有的人扑上去，干掉一个算一个，干掉俩个赚一个，挥舞着简陋的武器，毫无章法地和技巧打来打去，"一点都不帅"。表现这个时代的游戏实在太少，电影中表现的倒是很多，比如《史前10000年》，当然这部片子也被指肆意篡改历史，不过场景设定倒是和原始时代很是贴近，至少生物还是比较符合事实的。让我们忽略这个时代，进入冷兵器时代吧。

冷兵器时代的刀光剑影

冷兵器出现于人类社会发展的早期，由耕作、狩猎等劳动工具演变而成，随着战争及生产水平的发展，经历了由低级到高级，由单一到多样，由庞杂到统一的发展完善过程。世界各国、各地冷兵器的发展过程各有特点，铜兵器时代和铁兵器时代是冷兵器的鼎盛时代，随着科学技术的发展，冷兵器更为精良，使用更为合理。冷兵器的性能，基本都是以近战杀伤为主，在冷兵器时代，兵器只有量的提高，没有质的突变。这个时代的主要兵种还是步兵，主要以重盾兵和长矛兵为先导，集团前进，接触以后才有轻步兵的谨慎肉搏，而骑兵则多是侧翼响应，待开始进行混战的时候骑兵是决不会加入战斗的，因为骑兵马匹的冲击力是不分敌我的。骑兵这时候多是击溃敌兵的小股救援和追击逃敌。



可以看出这个时代已经开始讲究军队的战术与队列，除了如赵子龙等牛人外，战争更多的是以集团化的趋势发展，上万而至几十万人的大混战也随之出现，而指挥的将领在军中的地位也越来越高，往往比士兵更重要。这个时代的武器按用途可分为进攻性兵器和防护装具，进攻性兵器中又可分为格斗、远射和卫体三类；按作战使用可分为步战兵器、车战兵器、骑战兵器、水战兵器和攻守城器械等；按结构形制可分为短兵器、长兵器、抛射兵器、系兵器、护体装具、器械、兵车、战船等。



冷兵器时代战争使用最多的是刺杀类与投掷类武器：矛、戈、戟、弓，这个时代武器主要还用于区分兵种上，步兵主要使用刺杀类武器，弓手使用弓箭，攻击力最强的骑兵往往使用的是马刀。武器中最优雅的剑往往在现实中很少登场。这个时代盔甲也得到了发展，出现诸如锁子甲这类的知名铠甲。冷兵器时代时间跨度很长，同时由于文化的大发展期间产生了众多灿烂的文化，各种有鼻子有眼的传说成为各式各样的游戏、电影、小说的源头。东方的武功和西方的魔法，构成了这个世界最吸引人的两种技能。

这个时代是各大游戏公司比较喜欢表现的时代。也是我们非常向往的一个年代。原因么，很简单，就是这个时代跨度非常地长，而且非常具有神秘感，除了史书的文字之外没有任何资料表示那个时候人们是怎么打架的，各种传说中的武器装备也让这时候的战争充满传奇色彩。

火焰之纹章

非常之标准的"剑与魔法"游戏，"火纹"的故事一般相当标准，都是王子被各种各样的敌人赶离了王位，然后团结各个势力想办法夺回王位，表现了人们对于权位的眷恋和对于荣华富贵的渴望(好吧，我知道自己失态了)。

《火纹》作为有史以来最让人恨得牙根痒痒的战棋游戏，它最大的特点就是我方死人了就不能复活。在早期看不懂的情况下只觉得我军的人是越打越少，心里还觉得奇怪，最后他明明让上场20个，我怎么只有10个能上的了……而且前几关威风八面一骑当千的某剑圣怎么说没就没了，为什么我用谁用得多谁就离队，这游戏还真是深奥。





后来明白了这个游戏的特点，死了人就是不能复活的，就又陷入另一种纠结之中：拼命保每个人，最好都不死，后来走位精度都按一格一格算，唯恐弱势单位走到敌人强势单位能打到的位置，可见游戏的难度有多大。

战棋游戏是最适合表现出战场全局观的，敌人在哪里，我方在哪里，怎么用最小的代价消灭敌人都成了值得研究的部分。火纹的优势就是给这种运筹帷幄增加了不小的紧张感，很有真实战争那种差之毫厘谬以千里的感觉。另外值得称道的就是火纹的军队组成方式，有王子们直接带出来的旧部，有王子依靠的势力直接派出来的援兵，有战场上遇见老相好被勾搭过来的，有因为被王子一行人救了报恩加入的，还有单纯看着王子一行人顺眼加入的，可谓五花八门，正所谓来者不拒多多益善，尽管很多人入队之后就把板凳坐穿，但是看着选人画面那么多的部下，才知道人才，战略，这两点都是战争必不可少的。



近期的《火纹》新作加入了一种不用死人的模式，对于火纹的推广相信是非常有利的。

三国无双/战国无双



这个大概是动作类游戏里描述战争最完美的作品了。

虽然厂家的宣传语经常是一骑当千之类的，不过我们不要上当，这游戏强调的还真不是一骑当千，而是战场大局观。除非你想一直玩最简单的模式，而且不拿最强武器。

在《无双》堕落为砍草游戏之前，光荣把战略模拟游戏里积累的经验用到了动作游戏上，当时玩到的时候觉得真是很奇特啊，大部分的敌人都是和我方NPC厮杀，而不是当时很常见的满屏幕敌人一股脑像喝多了一样扑向我们的主角，而且敌人也很弱，有名有姓的将领实际上也就那么回事，不信的话比较火烧赤壁时候急红了眼的曹操和《鬼武者》最高难度下的牛头怪，哪个给你的压力大？

如果觉得这款游戏的节奏很慢可就错了，这款游戏的节奏比起真实发生的战争来也不遑多让，上来之后我们或许可以打打酱油，原地清清杂兵享受一下砍草的快感。不过如果我们砍草时间过长，就会导致很严重的后果：因为这实实在在是一场战争，除了我们在砍草，剩下的人，包括我方和敌方都在以命相搏，游戏开始的时候我方的士气总是处于劣势的，长时间不管的话，无论我方武将是谁都可能败走，就是吕奉先也打不过士气高涨的潘凤和刘三刀们（典出新《三国》）。那时候就真成了十八路诸侯虐董卓了，敌将潮水般地涌向总大将，若我们救驾稍慢就可能出现如下情景：

5分10秒：总大将苦战；5分12秒，总大将败走寸前；5分15秒，总大将败亡，本关战败。

这就像真实的战争一样残酷，慢得一秒既有败亡之祸。我们的目的不是砍尽量多的小兵，而是尽可能地削弱对方的有生力量，并且要快，怎么快？这就是一个技术活了，要求玩家操作熟练，尽快出狠招撂倒敌人。剿灭敌将，拿下据点，一步步地蚕食敌方士气和兵力，这点在最高难度尤其重要，你割草的速度肯定比对方集体割草的速度慢，妄图直捣黄龙的话很可能直接把主公晾在对方刀下，除非主公有《三国杀》里周泰的本事拉大车保命，否则你在见着对方主将前就可能败了。

后来的《无双》有了战功目标系统，达成某项目标可以带一点奖励，更加考验我们的大局观，怎么在保证战胜的前提下完成战功目标其实是非常考验人的战术素养和大局观以及操作手感的。可惜的是，最近的几作无双为了迎合LU，降低了难度，也降低了这种战争的感觉，原来那种见到我方战局吃紧就马上去事发地点救援的紧张感不复存在，我们完全可以无视我方武将死活，一直线杀到对方总大将那里劈死他过关完事。这等于丢了无双的最大特色：战略性，实在令人可惜。

"《无双》系列"的大多数招式设定很有那个时代的感觉，无论怎么打，招式不出点扫劈挑刺，只是我们对招式属性这一点多少有点理解不能：史书记载确实有古代人将火药藏在剑里，火属性勉强可以理解，雷属性也可以用避雷针原理解释，只是我们怎么才能砍一剑之后在敌人周围造出那么大一团冰？这简直是在赤裸裸地挑战质量守恒定律。另外一些人的招式则是本身就无法理解，诸葛相父请解释一下您那个能发激光的扇子和高达有什么关系好么……阿市这等弱不禁风的妹子用玩具做武器也很令一种史实派玩家纠结，说不定阿市还真向陆渐学了几招（典出《沧海》）。

"《无双》系列"的战场感营造是最充足的，既让我们体会到了真刀真枪对磕的爽快，也能体会到真实战争的那种步步为营，运筹帷幄的紧张感，当然，很多人或许不怀念那种官渡之战袁绍军开战30秒总大将就阵亡的刺激，但是我们还是希望《无双》坚持原则，一路走好。





三国志/信长之野望

光荣真是驾驭封建时代的高手，尤擅表现乱世。

无论是三国还是战国，终极目的都是统一天下，怎么统一？开六方会谈？猜拳？哦，我的朋友，当然是打仗了。

和表现纯战场的"《无双》系列"不同，《三国志》和《信长之野望》照顾到了战争的方方面面，后勤、人才、兵员、盟约等等。我们刚上来那一座破城百十来个小兵是肯定打不起仗的，周围的诸侯看你不顺眼随时能把你踩死，就像踩死一只臭虫那样，我们上来之后要做的是秉承《非诚勿扰》精神，找个大款结盟保卫自己，然后依次发展农业，手工业，商业等等，等凑够了足够实力，立即痛下杀手，管他是谁，挡我者死。

这两个系列更侧重于从一个统治者的角度来接触那个乱世，战争是终极目的，就算你不想打别人，别人也会来打你，所有的安民措施最终的目的就是希望老百姓出人出力帮你打赢对手。不过我们需要具体负责粮草筹备，军械装备，人员招募，武将任命等等工作，游戏考察你的是一种领导力和战略眼光，比如如果在战国时代弄一大群铁炮队自然非常强力，但是不免要爬科技树很久，中途敌人来攻的话甚至可能连民兵都没有，指望铁炮队用枪托砸又不太现实，这时候只能盼望盟友来救了，不过要是困难时期过去了，爷凑出一个皇家燧发枪集团军，哼哼哼……你们就等死去吧。

具体到上战场，除了国家发展情况外还要考虑武将能力和科技水平问题。而这方面显然是三国武将



更在行一些，比如神棍诸葛亮和贾诩郭嘉之类的文臣，武力差点，和人硬拼非常吃亏，那就阴在一边用计好了，先控制老天降个雾弄乱敌人的视野，然后打个雷吓唬吓唬他们，再放个火烧烧，如果敌人还有兵力的话就说说风凉话让敌军自己内讧去。等我方那些肌肉长到脑子里的家伙冲到敌人面前时，敌军1万人的军团能剩下两千人就已经可以念佛了。而在战国时代，用炮的和用枪的显然比单纯地铺骑兵步兵弓兵要强力得多，谁科技发达谁就能杀敌于千里之外。可惜战国武将明显在动脑子方面不大灵光，除了鼓舞士气就是把火枪换个打法，骑兵换个冲法，比起他们一千多年前的



中国祖师爷们连老天都使唤得动的本事显得小气多了，看来这一千多年来文化科技流失了不少啊。

其实《三国志》和《帝国时代》等等游戏一样，都是从全方位表现战争的。只不过是比《帝国时代》多考虑了结盟等等国家间关系要素。真正对战场的表现基本上是相同的，虽然技巧性略差，但是这种统帅的感觉也是令人心驰神往的。

衣带飘风，洒脱豪迈的冷兵器时代过去了，先进火器无情地粉碎了我们心目中的梦幻时代。绝世武功，绚丽魔法在“庸俗”的火枪队面前显得那么高贵而无力。

随着蒸汽机的轰鸣，我们终于进入了科技主宰一切的近代，这个时代，浪漫不再是飞檐走壁，而逐渐转变为了一枪爆头。酷与劲爆也逐渐了主宰了人们的审美。

让我们进入由科技主宰战争的时代。





过渡时代的刀枪并举

火药的使用是兵器与战争史上划时代的事件。火药问世后，随之又发明了各种装填火药来射弹丸的火器。火器的出现完全改变了过去的作战方式和社会观念。比如以前的弓箭手需要很多年的刻苦训练才能准确地射中目标。而火枪手只需要很短



的时间的训练就能在战场上列队齐射。火器还击垮了一些过去的等级观念，有身分的骑士在战场上经常不是平民火枪手的对手。火器的出现使高耸的城墙不再固若金汤，城堡也在大炮的轰鸣声中成为了一堆瓦砾。1453年，拜占庭首都君士坦丁堡的高墙在土耳其青铜大炮的轰击下粉碎，苟延残喘了一千多年的拜占庭帝国就这样覆灭了。面对火炮的威胁，筑城技术也发生了变化。城墙的高度降低，厚度增加，还出现了经得住火炮轰击的棱堡。其次，火枪使兵器在作战者相距一定距离之外就可以相互杀伤，效果比弓箭，投石要好。由于黑火药兵器时代 枪支的精度差，火枪手总是排成排队对敌人进行齐射，以发挥密集火力的优势。这个时代的早期的两三个世纪里，还是冷热兵器混用的时代，作战时火枪手与长矛兵混合编队。到了装备刺刀之后，火枪既是冷兵器又是热兵器，这使步兵有了同样的装备，使步兵的建设走向制式化。这个时代战争中使用最多已经不再是冷兵器而是火器，步枪的出现使得步兵不再需要冲锋陷阵与敌人肉搏，同时这个时代也催生了几个特殊兵种，如炮兵与骑乘炮兵。

虽然这个时代的战争形势很复杂，但是游戏公司也不是很愿意表现这个时代，因为既流失了上个时代的优雅帅气，也还没有下个时代的激烈交锋，武器也是如此，在上个时代，一把普普通通的剑可以叫做很拉风的“流光星陨刀”，而在这个时代，叫做“血灵屠风前膛枪”或者“天神怒炎滑膛炮”的话会显得很愚蠢。如果跟后面的二战时代比，真的表现出那种前膛装弹、一装一射的节奏的话，FPS玩家会很崩溃。所以只有一些即时战略游戏愿意表现这个时代。

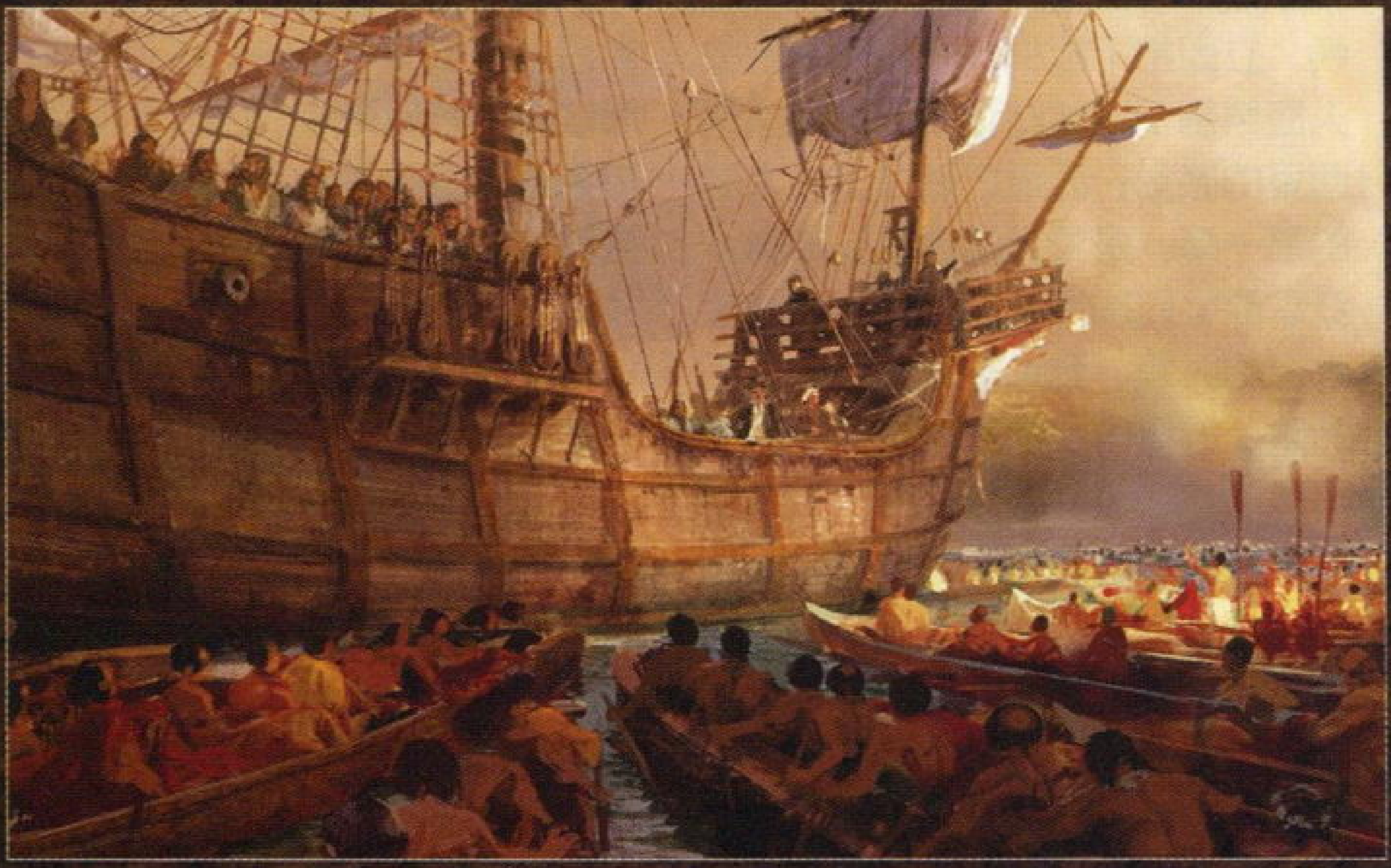
帝国时代3

2005年10月18日　PC

《帝国时代3》表现的年代是哥伦布发现新大陆到美国内战爆发之前。正好能表现这个时期战争的全貌。除了放之每个年代皆准的资源采集之外，本游戏的兵种还是很有意思的，比如大不列颠帝国这个时候的主要兵种就是火炮兵，火枪兵和轻骑兵。典型的混搭军队，综合了上个时代的骑士和这个时代的火器型兵种。德国人相对落后一点，还是以剑士和骑兵为主，而在开拓殖民地方面颇有建树的荷兰人基本淘汰了冷兵器军种，都换上了火器，不得不说厂商在这方面还是用了心的。

但是对抗类游戏不得不涉及到平衡性的问题，如果照史实来的话，一队德国精英重骑兵在冲到一队刚训练





出来的初级火枪手队伍里展开屠杀之前就应该被打得七七八八了，现实里的人物可没有HP这个设定，一枪正中就是不死也得被打得口吐十二色丧失战斗力。哪像游戏里那样，一枪下去HP掉一点，然后还能生龙活虎地继续往前冲，按说这一排枪下去即使人没事马也不一定受得了啊……不过这也是没办法的事情，真按照史实来的话就没意思了，总得给德国法国的拥趸制造些胜利的机会，是吧？

做为从冷兵器向热兵器过渡的时代，这个时代的历史并不长，历史的车轮还是在滚滚地向前进，时间来到了1937年，我们最为轰轰烈烈的时代开始了。



枪炮时代的枪林弹雨

这个时代枪炮已经全面代替了冷兵器的地位，冷兵器变成了武器中的附属品。这里有必要把第二次世界大战和现代战争单独列出来。虽然同样都是以枪炮为主流武器，但战术和环境截然不同。

第二次世界大战

之所以把二战单列出来，是因为这个时期是枪械与科技全面主宰战争的时期。

二战是人类有史以来规模最大、危害最严重、持续时间最长、参战国最多、波及范围最广的一场战争，同时在战争的严峻考验中，技术上出现了惊人的发明和改进。例如无线电引信、火箭筒(反坦克火箭的原型)、无后坐力炮、火箭(消失了一个世纪，又回来了)以及伴随出现的炮火瞄准和控制方面的改良。机动军用器材、快速坦克、自行防坦克火炮和其他越野车辆的广泛改进，结合在一起就以前所未有的速度增强了机动作战的能力，后期还使用了人类历史上至今为止最强大的武器，原子弹。二战是人类各种文艺题材永不过时的话题，当然也包括游戏界。

关于二战的游戏数不胜数，射击、战略、战棋、动作、潜入、沙箱……几乎都能发现二战的身影，二战的任何一场战役都可以被表现，二战的每名士兵都可能成为主角。没有二战，游戏界将会失色很多。

玩二战游戏为的是什么？我想多半的玩家不会是为了记住这场战争以避免人类重蹈覆辙，而单纯是为了体验虚拟战争带来的爽快感，正像那



支老歌唱的：我撂倒一个，俘虏一个，缴获了几支德国枪(咦，好像跟原来的歌词有点不一样)。游戏里的战争就是可以如此地爽快。既然没法真正体验战争，那么，我们过干瘾也要过得爽快一些吧。

使命召唤1、2、3、5代

当仁不让的二战游戏王者！

别说是在二战题材的射击游戏中，就算把范围扩大到所有的主视角射击游戏，《使命召唤》也可以算作金字塔塔尖之作。不仅是射击手感和画面等等因素(当然《COD》的这两项也是很难超越的)，最重要的是系列对战场气氛的营造非常出色。

二战时候的战场和我们经常在军事节目中见到的演习场完全不同，战场可能是废墟，可能是农田，可能是丛林，可能是工厂，也可能是完好无损的城市。战斗类型有遭遇战，阻击战，渗透战和正规进攻作战。《COD》强就强在无论什么战斗类型和什么地域，都能给你表现得八九不离十。在不同的战场打法完全不一样，比如在丛林里就要提防上下左右无处不在的敌人，向着





敌人可能出现的地方扫射，不求弹无虚发，只求能击毙出在关键位置开黑枪的敌人；而在城市里打夜战就不同了，得做到一枪撂倒一个，或者干脆一刀杀之，要是和敌人展开大规模交火，您一梭子扫过去，全城的狗都得惊起来，更别说德国鬼子警备兵了。在废墟里要做到李向阳的干活，打一枪换一个地方，每换一个地方撂死一个敌兵；而在



农田里就要大火力压制，争取在敌人看到你之前把他们还原成尸体。不同的战斗类型也能造成感觉的不同，比如《COD5》里那个经典的狙击战，真是让人不经意间屏气凝神，当目标的头颅出现在准镜中央的时候，立即扣下扳机，一弹穿脑，敌人应声倒下，瞬间让我们找到点瓦西里的感觉；而最后杀进国会大厦的那一幕，是男人就会热血沸腾，红军战士们高喊着“乌拉”冲进国会大厦的时候，我觉得就是让主角在台阶上被扫倒壮烈牺牲也没什么不可以(玩笑的)。就是这种气氛的营造，让《COD》赢得了游戏电影的美名。

另外一点就是“《COD》系列”对于NPC的表现相当到位，无论敌我。真能让你感觉到是在和真实的战场上，除了少数开挂分子外，剩下的战士基本上都有可能在战斗中倒下，很可能某战友斜刺里杀出来然后直接惨叫一声倒在地上死掉。而敌人的表现更为出色，大喊万岁过来试图跟你拼刺刀的鬼子兵，开会时被突袭惊慌失措的德国人，都为战争添了一抹亮色。一切的一切，都让你觉得这是一场战争，而不是像一场儿戏。

对于这个系列，其实没有什么需要我再阐述的了，每个人都能说出它的伟大之处。我只是有点小小的怨念，那就是本人非常希望《COD》能做一作关于中国人民抗战的游戏，剧本直接上国产主旋律电视剧就可以了，拿中正式步枪揍小鬼子比拿M-1加兰德可要爽多了。

类似游戏：《荣誉勋章》等

德军总部

提到《德军总部》，我们总是要带着些许崇敬的，毕竟，史上最初FPS游戏的大名非同小可，不过本文不是用来怀旧的，我们之所以单把本游戏提出来而没放到“《COD》系列”的类似物里，是因为这款游戏有着严重的……恶搞精神。

在这个游戏的世界观里，德国纳粹战败之前想到的似乎不是研究新兵器什么的，而是借助黑魔法和黑魔法生物来打败盟军，这本身应该是邓布利多教授他们该操心的事情，却非要让我们倒霉的主角来解决问题。我们只能用当时的武器装备和一群群看起来就让人头皮发麻的东西周旋。这游戏看起来十分严谨，当时的武器全都有，德国兵也是装备齐全且主观能动性极强，尤其是最近发售的次世代版，那些敌人积极得要命，我们无需主动出击，站在大街上看姑娘都会被德军搂火。看起来是多么具有二战气息的一款游戏啊，阿门。

不过这个忠于历史的面纱在游戏中期主角机缘巧合之下获得了德军开发的黑魔法装备之后被撕成了齑粉，



超能力已经成为了战场的主宰，主角这上天下地开门入室的功夫简直是登峰造极了，话说要是主角有这个本事的话不如秘密派往柏林刺杀希特勒算了，憋在自由法国的小据点里干嘛……正当我们疑惑这游戏是不是转化为单纯虐杀的时候，制作人又一次展现了他恶搞的功力，我们的敌人也开始使用黑魔法了。

之后的战斗就非常地神棍化，怪兽，改造人，神棍兵器都出现了，我们用能发射雷电的枪射击一头浑身冒火会瞬移的黑巨人的情节怎么也应该在《光环》的那个时代才能见到。原来德国人在二战时期就掌握了这种技术，真是危险啊。最后干掉了敌人的黑魔法师，或者说科技部长先生，主角幡然悔悟扔掉了黑魔法装备，让电视前的我们长出一口气的同时不禁扼腕叹息：有了这玩意，一夜暴富不是梦啊！

类似游戏：《黑暗行动》





二战是游戏业的无尽宝藏，取之不尽用之不竭，枪炮全面取代了冷兵器在战争中的地位，士兵的人数，体格，力量已经不是决定战争走向的全部，随着时间不断地向前迈进，我们进入了现代社会，而战争，也随之进入了新的阶段。



现代战争

二战之后，冷战到来，在冷战中美苏双方都囤积了大量足以毁灭人类无数次的各类武器，基于对战争结果的恐惧，世界局势进入了微妙的均衡，大战已无可能，世界和平的主要敌人是恐怖分子，战争的形式已经变为以局部战争和小规模反恐战争为主，在这一条件下，特种部队和独立行动小队成为了战争的主角。

随着科学技术的大发展，各种先进且匪夷所思的武器使得我们的战争过程更加有趣，也更加有技术含量，我们可以借助先进的夜视设备和高精度的狙击枪在敌人看不见的情况下搞定所有的巡逻兵，也可以呼叫巡航导弹直接炸翻对方的装甲部队群，高科技的存在使得战争的进行更加有趣，我们也有了更多的消灭敌人的方法。



表现这个时代的游戏多半都有这些特点：双方都持有先进武器装备、我方人数非常少、敌人一般实力很强大而且拥有大规模杀伤性武器。

使命召唤 现代战争

2007年，平地一声雷，《使命召唤》来到了现代。

这来到现代的感觉就是不一样啊，现代武器装备用起来就是比那种一枪一上弹的二战枪强得多。还能给枪装备红点镜，下挂式榴弹炮，消音器等等，火力也是非常猛，对着敌群一下子扫出30颗子弹的感觉非常爽。能扩大30倍的狙击枪，半里地以外的敌人连汗毛都能看得清楚，可以在敌人高兴地谈天说地的时候连着狙杀所有碍事的哨兵。二战时期几乎无法撼动的装甲车在“毒刺”火箭和定点轰炸下变得不堪一击，我们的面前仿佛没有障碍。《使命召唤 现代战争》所表现的战争就是一场现代高精尖武器的虚拟军演。极为贴近真实的武器装备设定吸引了大批军迷的关注，至少能吸引在军训时只摸过假枪的我们。



从二战时代跨越到现代战争，《使命召唤》把握得非常好。成功地把二战的大场面，大气氛转换到了现代战争的紧凑和快速的感觉，二战的战场多数是纯粹的战场，而现代战争的战场多为普通的街巷和城市，地形非常复杂，而且每个门后都可能埋伏着敌人，气氛极为贴近真实战争，所以在游戏中会不知不觉地做出一些很符合现代战术标准的动作来，比如贴在门的一侧开门，开门之后先投掷闪光弹或者烟幕弹，与敌人遭遇首先打击对方的面积最大的部位等等。以前一直以为美国人制定的现代战术动作是闲得没事给自己找麻烦用的，后来才发现，原来那些看着就头疼的战术标准还真是有实战基础的。

《使命召唤 现代战争》的另外一个优点就是讲了一个好故事，创造了一批好人物。二战时期的《使命召唤》就像老苏联电影，没有个人，只有群像，选谁做主角都一样，而且二战的结果和过程都是固定的，远没有现代战争故事那么自由，可以随意编。很像美国电影，既能表现出战争的气势，也能衬托出一两个英雄人物，反正我是基本没记住二战时候的那些士兵，但是我记住了肥皂、普莱斯、GAZ、幽灵等等。在这点上，“《现代战争》系列”是非常成功的，可以说，在所有表现现代战争的游戏中，《现代战争》的剧情绝对是个中翘楚，虽然它是虚拟的。



彩虹六号

作为一款射击游戏，无论是手感，画面，关卡设计，《彩虹六号》都没有值得大书特书的部分，最好的评价大概是“不错”、“挺好”，和“《使命召唤》系列”比起来只能哈哈哈过去了。但是《彩虹六号》却是剑走偏锋的典范，它以独特的战术性称雄于世。

玩好《使命召唤》基本上只需要一手好枪法，完全可以不顾队友死活硬上，见着一个打死一个就完了，但是耍个人英雄主义在《彩虹六号》里几乎是找死的代名词，《彩虹六号》的战斗基本上发生在狭窄的室内，我们不是小马哥也不是古天乐，用一支加装了红点镜的手枪就能秒杀屋子里的敌人，如果我们直接踢门进去的话很可能发现某蒙面绑匪用枪顶着人质的头，然后周围六七个黑洞洞的枪口指着你……“哒哒哒”，游戏结束。不想壮志未酬身先死或者打开窗户把盘飞的玩家们就要动动脑筋了。是不是让自己的队友绕到另一个入口同时开门制造交叉火力比较妥当？先扔一颗闪光弹进去会不会轻松一点？远距离安排一个狙击手狙杀人质边的绑匪是不是安全点？和敌人正面遭遇，在《使命召唤》里我们不用想，真刀真枪地和敌人干就行，在《彩虹六号》里我们可以选择安排自己的部下迂回到高处居高临下扫射敌人，应该说还是很考验玩家的领导力的一款游戏。





其实《彩虹六号》很聪明地选择了战术性为卖点，避免了和对手强势项目的正面交锋，这就是战术的一种，只有精于战术的人才能设计出这种重视战术的游戏。另外一点令人侧目的地方在于对反恐战争那种别样气氛的表现，由于城市反恐战争的特殊性，我们往往只能以两三名士兵对抗满楼的恐怖分子，这种以弱敌强时绞尽脑汁消灭敌人的感觉被表现得非常到位，还有那种在战术失败情况下的紧急反应能力(比如说笔者在自己担任狙击手的时候一枪打到了目标恐怖分子身前的铁架上)也能让人冒一身冷汗，可能会有人认为这款游戏不够爽快，但是独特而严谨的战术感还是能吸引不少玩家的目光。

其实描述现代战争的游戏不算少，但是基本上都是一模一样的，只有个别游戏能够有一些新意，剩下的游戏除去选用武器不同之外，系统上完全可以视作同一款游戏，只有从基本功上拼胜负。《使命召唤 现代战争》就是靠着手感，画面这样的基本功走到了现代战争游戏的前列。但是，我还是希望厂家们能在系统上动动脑筋，让我们玩到更加有趣的游戏。



展望/尾声

未来的战争是个什么样子的呢？

或许未来的战争人已经不是战争主体，各种人操作的机器人会发挥比人类本身更强大的战斗力，就像《装甲核心》和《超级机器人大战》所表现的那样，人们乘坐机器人作战，那个时候的战争将会是一种全新的面貌，全新的战术和全新的装备，那样的战争会非常令人向往。

另一种可能是在现代战争的基础上继续走下去，人类还是战争主体，不过武器装备会越来越先进，也会有更先进的防护回复手段，说不定日后的士兵真的能实现“蹲墙角三秒钟又是一条好汉”。未来的战争说不定真的会像《光环》和《战争机器》表现的那样，美妙绝伦的武器和装备极大地提升了士兵的作战能力，也给未来战争带来了更大的变数。



当然，我还是很希望战争永远停留在游戏里，未来战争具体是什么样的，我永远不想见到。

游戏姬
PRINCESS OF UCG




MILK DOG是小圈子里颇有名气的游戏MM，不仅人长得漂亮，更是一名小有才华的游戏策划。今天奈落就带各位走近这位才貌双全的邻家女孩的世界一窥究竟吧。

采访的地点定在一家星巴克，我比约定的时间早到了10分钟，却没想到MILK DOG已经端坐在那里遥望窗外的风景了。我走近坐下后，她才从窗外的世界回过神来莞尔一笑。我知道，这是女孩子故作镇定的老把戏了。

采访 奈落　美编 一刀



你好，看上去有点紧张啊，难道我像怪蜀黍么？

还好啦。(笑)

还好就是比想象的帅很多是吧？

其实关于下届国际奥委会主席的人选问题，我觉得吧……

停——先简单跟大家介绍一下自己吧！

UCG的读者大家好，我是MILK DOG，今年二十多岁，职业是游戏公司策划，身高随高跟鞋变化不定，体重是最高机密，家乡艾泽拉斯。

看来过年回趟家不容易啊……做一个玩游戏的MM最开心的事和最无奈的事是什么？

最开心的事情就是你会有很多异性朋友。同时这也是最无奈的事。

这个引人联想啊……

还好吧。

作为一个玩家，给自己的定位是什么？

LightUser。

很多女孩都说自己是LightUser，其实技术和痴迷度比男性玩家一点也不差，这么说就是为了照顾男性的心理，是吧？

你知道的挺多么(笑)

平时喜欢玩什么游戏呢？

“《生化危机》系列”、“《潜龙谍影》系列”、“《恶魔城》系列”、“《马里奥》系列”和暴雪的所有游戏。

我考考你，《生化危机　代号：维罗妮卡》中人气角色史蒂夫的发型是什么样的？A：平头。B：披肩。C：侧刘海。D：偏分。

多选题，C、D。

——可以的！

嘿嘿。

最喜欢的游戏角色是谁？为什么？

斯内克。老男人，有风度，又有故事，神龙见首不见尾。

喜欢这样的男人？

对。

那圣诞老人如何？也符合以上条件……

~！@#￥%￥%……&*==

呵呵，好了。那每周游戏时间大概多少小时？玩的最长的游戏是哪款？

大概每天3个小时吧，玩的时间最长的是《暗黑破坏神2》和《现代战争1、2》，早上还在和朋友玩S&D呢。

这还叫LightUser？！您果然谦虚了。

不不，还差得远。(笑容绽放)

有没有什么玩游戏时的特别回忆？

特别回忆……玩《生化危机5》的时候吧，和身边的战友一起并肩配合的感觉很好。

战友的事令人好奇啊，是革命路上的普通战友，还是革命路上的异性特别战友呢？

呵呵，你觉得新一届奥委会主席亚历山大茹科夫怎么样？

……好吧下一个话题，你觉得自己哪里最受异性欢迎？

我是一个很难的“游戏”，有无攻略都很难“通关”。

那就是说至今无人“通关”咯？

理论上是的。

照这样长此以往无人通关，岂不是要被迫发行官方攻略本？

不知道呢……

你是一个专职的游戏策划，对于你最关注的游戏类型有什么见解？

我最偏爱的是有RPG要素的动作游戏，之前的“《恶魔城》系列”和《新鬼武者》、《武藏传1、2》都是其中经典。甚至包括“《伊苏》系列”都是我喜欢的作品。但是有一个问题，这些游戏在现在业界都缺乏活力了，市场上充斥的FPS、TPS和沙箱类体验型游戏，除此之外不是联机游戏当道，就是异质游戏抢眼。连传统RPG都显得力不从心了，何况费力不讨好的动作RPG。但是我认为电子游戏的原点就是动作游戏，而游戏的一个巨大魅力就来自成长体验，所以二者结合的作品才是王道。目前的网游市场已经浮现出动作网游崛起的势头了，希望主机平台上的开发商也能回到电子游戏乐趣的原点。

果然是专业人士，如果光看文字很难想象出自一个靓丽的女孩之口。

不敢当不敢当。

最后，对UCG说几句话吧。

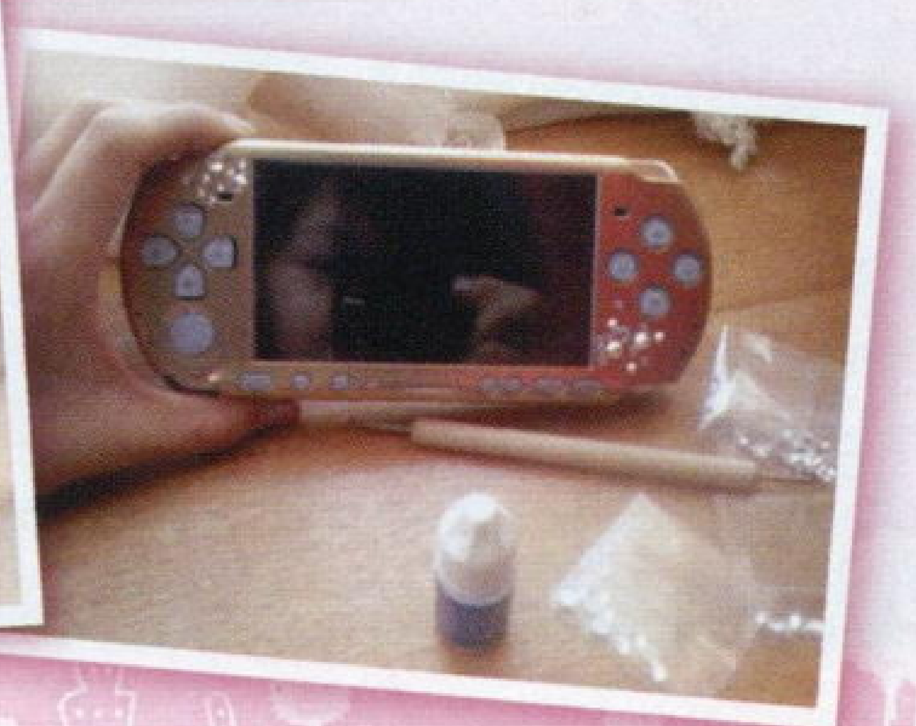
我爱UCG！

好！那也对我说几句话吧！

我对国际奥委会主席萨马兰奇先生的离世表示深切悲痛。

……我也表示很悲痛……





接下来是一篇来自MILK DOG的小文章。其中富含的信息量很高哦！

致我未来的宅男男友：

但是我想把自己的情况简单介绍一下。
见字如面。虽然我们还没见过面，
我是一家大大游戏公司的小小游戏策划，作为骄傲的86年生女孩，我玩过的游戏相当不
少，包括电子游戏和网络游戏。我偏好的是动作游戏、经营类游戏以及益智游戏。至于纯RPG
嘛，剧情小说我是一定会看的，但是踩地雷的一律怕丝~
接下来说说我对你和游戏的要求吧。首先，我不是TIFA不是YUNA不是任何一作《FF》的女
主角，不会有如此完美的脸庞和精致的身材。其次，我更不是XX游戏的女主角，不会在你双
击的时候摆出你想要的姿势……（联想禁止！）再次，我也不是你喜欢的林原女王等等各色声
优，我发不出夸张的可人声音或者性感的御姐腔调。最后，我不是你玩的任何一款游戏，S&L
大法对我显然无效，攻略更是扯淡。

那么，我是什么样的呢？
我迷恋恋爱游戏里纯美的故事和干净的剧情，我沉醉于绿川光性感的声线，我曾经玩《心
跳回忆 女生版》1代和2代都在ending时眼中噙满泪水。希望你明白，能够沉醉在纯美爱情故事
里的女孩，一定有一颗纯洁的心灵。除此之外，我玩游戏时还喜欢把一款游戏钻研透，无双类
的游戏只要我玩过的几乎都有一个完美存档，我最讨厌半途而废。
我和很多女孩一样喜欢阳光和新鲜空气。所以哪怕我们是对宅男宅女，也请时不时想一想
周末应该去哪里HAPPY一下。如果你实在不了解哪里好玩，至少可以带上我去某个公园的草皮
上联机打《怪物猎人》。
我是个老实巴交的工薪阶层，我不是拜金女也不是啃老族，我们可以不富裕，但不能没
钱。所以我希望你对正版游戏、精美周边能够有所收敛，懂的取舍，不要把我们辛苦赚来的钱
都投到上面。适当投资爱好是有益身心的，我可不想抱着一堆手办饿着肚子打游戏。
我不喜欢你总是在我面前夸耀《DOA》里的女孩身材好，也不希望看见你在《GTA》里干某些
方面的坏事，更不想盯着游戏里的女孩不眨眼。我眼睛很大但心眼很小，就算她是二次元，我
也会吃醋！
我虽然喜欢游戏，但我希望你用真诚认真的心态来对待生活。这个道理谁都懂，现实世界
不能S&L，也不能因为你的不满就扔掉手柄从此不再理会。所以，请认真对待你身边的家人、
朋友和我。比起大脑简单的花美男，我更喜欢内敛的宅男，不，是宅男内敛的一面！
说了那么多，你都能做到吗？
如果你不能做到，觉得一个现实中的可人儿像个鸟一样唧唧呱呱很烦，请你拿上你的主机
回二次元吧。
如果你可以做到，拿出自信邀请我和你一起玩游戏吧！

By MILK DOG

—后记—

MILK DOG给人的第一印象是活泼靓丽，但谈话之后立刻就能明白她更属于那种典型的双面气质女孩，一方面言谈中给人非常机智幽默的搞笑感觉，另一方面，话语中又有很多平和深沉的东西。将近两个小时的采访中，MILK DOG不同于很多“游戏MM”更关心表现自己外表。她几乎每句话都透着对游戏的喜爱和理解，甚至连网络游戏MILK DOG讲起来也是滔滔不绝，游戏知识广博让人惊讶。





UCG256游戏姬预告



她是一位年轻的平面模特，她的美貌让人过目难忘，她最最让人想不到的竟是《应援团》超级高手！下期的游戏姬将为大家展现美女模特猫力的达人游戏世界！



UCG257上的“游戏姬”就是你！

身为女性玩家的你是不是从小就感觉自己是“珍稀动物”？是不是希望被全国广大玩友了解？是不是想通过UCG结实更多的“同好”？别胆怯、别犹豫，勇敢站出来吧，玩游戏的姑娘！只要你对自己的花容自信满满，只要你对自己的游戏实用技术自信满满，就请来参加游戏姬的评选，成为万千玩家心中梦一般的“游戏姬”！

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真3至5张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3）展现自己的个性的500字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的MM！



多边共享区

ENTER THE GAME

栏目主持 奈落

世界杯终于落下帷幕。几家欢喜几家愁，胜者在意料之外，更在情理之中，预言帝终究不敌保罗哥，再次证明了人类无法战胜章鱼的宿命（哪儿跟哪儿啊）。这次比赛奈落支持的队伍是阿尔及利亚队，开始的时候很多人不解为什么要支持这支冷门弱队（真阿尔及利亚球迷海涵），虽然它早早地打道回府了。本人不是球迷，也不懂足球，几乎也不看比赛，对塔吉锅和阿拉伯文化更是没啥兴趣，为什么选择支持阿尔及利亚队呢？——国旗好看，谢谢。

面朝大海 春暖花开

晴天 提供

为了给即将发售的《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》造势，Capcom 于 7 月 1 号在日本神奈川县著名的“腰越海水浴场”附近开设了一家名为“CAPCOM SEASIDE HOUSE”（Capcom 海边小屋）的主题商店。这里除了提供各种“《怪物猎人》系列”的周边商品以外，也会供应之前以主题餐厅方式推出的“特色餐点”供 FANS 享用，绝对是你购物休闲的好去处。

海边小屋最大的特色就是分成了“商店”和“餐厅”两个部分，无论你是拜访哪里，官方都准备了不同的活动来吸引你停留更多的时间。“商店”里目前共有 90 种以上的系列周边产品出售，其中“海之家的限定 T 恤”是只有在这里才能买到的，有狩猎猫猫和雄火龙两种不同的图案，而且到 8 月 31 号为止，凡是购买两款限定 T 恤的顾客还能额外获赠特制的“海之家狩猎猫主题杯垫”，喜欢收藏的玩家千万不能错过。“餐厅”里最吸引人的自然是各种以“《怪物猎人》系列”中回复道具命名的饮料，和让人能够大快朵颐的肉类大餐，当然最让人印象深刻的地方还是这些餐点的价格都不高，而在造型和原料上却十分考究，有机会品尝的话一定会让你回味无穷。



▲所有周边中最有人气的两件商品：萌到不行的狩猎猫方巾和狩猎猫主题保温杯。



▲商店最醒目的就是 COS 成狩猎猫的营业员，注意画面右下角的提示板：“别踩到我！”（笑）。



▲虽然狩猎猫是商店的最大卖点，但在招牌上还是能看到很多 Capcom 出品游戏的醒目 LOGO。



▲陈列商品的一个角落，看起来货源还是非常充足的。



▲每天顾客都能参加幸运大转盘的游戏，如果你击中的目标正好和当天的幸运标题相同，那么就可以免费获赠一杯特饮。



▲特色食品看起来都挺有卖相的，不过哪个才最美味呢？

治愈系神曲

奈落 提供

这个夏天吉普力工作室的新作《借东西的小人儿阿莉埃蒂》就要上映了，期待新作的同时不妨回忆下一以往作品中的名曲。本次给大家推荐的歌曲是吉普力工作室 2006 年的动画电影《地海传奇》的主题曲《テルーの唄》。歌曲由宫崎骏之子宫崎吾朗作词，谷山浩子作曲，手岛葵演唱。歌曲的旋律极为清澈悠远，手岛葵朴实细腻的歌声赢得了一片赞誉，可以说是治愈系神曲的代表作之一。

テル-の唄

夕暗迫る云の上
いつも一羽で飞んでいる
鹰はきっと悲しかろう
音も途绝えた风の中
空を掴んだその翼
休めることはできなくて
心を何にたとえよう
鹰のようなこの心
心を何にたとえよう
空を舞うよな悲しさを

雨のそぼ降る岩阴に
いつも 小さく咲いている
花はきっと切なかろう
色も霞んだ 雨の中
うす桃色の花びらを
爱でてくれる 手もなくて
心を何にたとえよう
花のような この心
心を何にたとえよう
雨に打たれる 切なさを

人影たえた 野の道を
私とともに 歩んでる
あなたも きっと 寂しかろう
虫もささやく 草はらを
ともに 道行く 人だけど
绝えて ものいう こともなく
心を何に たとえよう
一人 道行く この心
心を何に たとえよう
一人ぼっちの 寂しさを

Therru 之歌

渐渐被暮色掩映的丛云之上，那只总是独自翱翔着的鹰啊，想必满心悲伤。

在连声音也戛然消失的风中，那双紧紧抓住天空的翅膀啊，仿佛无法停歇。

用什么来比喻这颗心呢，这如鹰一般的心。

用什么来比喻这颗心呢，用盘旋在空中的那份悲伤如何。

濛濛细雨中岩石的背阴之下，那朵总是微微绽放的小花啊，想必满心苦痛。

在连颜色也愈发朦胧的雨中，那些粉得几近苍白的花瓣啊，从未有人爱怜。

用什么来比喻这颗心呢，这似花一般的心。

用什么来比喻这颗心呢，用挣扎在雨中的那份苦痛如何。

早已不见人影的荒野小路上，那和我一同并肩而行的你啊，想必满心寂寞。

在有虫儿轻声鸣叫的草原中，同行的我们纵使是只言片语，竟也从未有过。

用什么来比喻这颗心呢，这独自上路的心。

用什么来比喻这颗心呢，就用形影相吊的这份寂寞如何。

歌词翻译 By 奈落

和恋人一起——热海旅行！



九兵卫 提供

在《Love Plus+》实时模式中，今年的7月10日与7月11日两天（周末）是玩家第一次和女友踏上热海旅行的日子，为了纪念这段有着特殊意义的甜蜜之旅，Konami官方联合热海当地政府举办了一场和游戏内容完全一致的现实版“热海旅行”。

活动当天早晨9点钟，来自日本全国各地的绅士们便带着自己的“女友”在出发点集合，对号入座搭上前往热海的三辆旅游大巴——“爱花号”、“凛子号”以及“宁宁号”。中午抵达热海后，等待绅士们是热烈的欢迎仪式，游戏制作人内田明理以及热海市市长斋藤荣等发表演讲并为活动剪彩，仪式的会场内还出售着各种众多限定的《Love Plus+》周边商品。

接下来的时间，则是属于绅士们和“女友”的二人世界。主办方为每一对“情侣”安排的旅行线路完全源自游戏，不仅在每个景点内设置了很多AR卡片（用于iphone版《Love Plus》摄像识别）以方便绅士们与“女友”合影留念，甚至连泊宿的旅馆所提供的房间也准备了双人用的被褥。短短的两天，参观风景名胜、玩互动游戏、共同用餐、泡温泉等等，如此贴心的浪漫行程让所有旅行者流连忘返，活动结束时很多人都表示今后一定还会带“女友”再次来热海游玩。看来Konami聪明的营销策略又一次获得了成功，真实与虚拟之间的界限也被号称“国民级恋爱游戏”的《Love Plus》进一步缩短。（笑）

【笔者语：虽说是和“女友”共度浪漫之旅，但玩家更多享受的是来自官方提供的特殊服务以及同好之间交流互动所带来的便利。走出家门、走出游戏中局限的世界，和恋人或者朋友一同出游，这才是夏季最具乐趣的主题！】



▲前往热海的旅游大巴内，绅士们和“女友”聊天解闷。



▲游戏制作人内田明理、热海市市长斋藤荣等人为热海旅行剪彩。



▲游客下榻的HOTEL大野屋是热海最著名的老牌旅馆，也是游戏中玩家与女友泊宿的地点。



▲热海几乎每一处景点都设置了特别的AR识别卡片以供玩家与“女友”合影吧。



▲每游玩一个景点，玩家都可以用特制的印章在自己的旅行手册上留下纪念。



▲旅馆的地板上铺着两床被褥，“情侣”专用。

游戏文化 多边共享区

《刺客信条II》艾齐奥12寸可动人形



八重樱 提供

HOT TOYS是2000年于香港成立的一家从事美系模型制作的公司。最开始时，他们主要生产军事迷们喜好的特种部队兵人，但从2003年起便走上了与电影、艺人、动画乃至游戏合作的康庄大道。在许多日系模型爱好者的眼中看来，美式风格的人偶在追求豪放风格的同时难免给人一种粗制滥造的印象，但在HOT TOYS的绝大多数产品中，高细节刻画和高仿真度恰恰是它们的最大特色所在，对角色面部表情的精准把握甚至让人形有着足以达到以假乱真的效果。

这款艾齐奥的12寸可动人形是HOT TOYS日前刚刚公布的新品，预计将于今年的11月25日上市。在这之前，HOT TOYS与电玩游戏的合作仅停留在《生化危机》这一系列之上，质量无需累述。或许育碧正是看中了HOT TOYS长期以来的稳定表现，才将《刺客信条II》的首款模型交予了他们来制作。从目前官方给出的样品图来看，不但配备了艾齐奥常用的几款武器，服装的细节更是精美得令人叹息，想必也能令系列粉丝满意得点头吧？那么接下来要面对的，则是一个颇为现实的问题了——这个可动人形定价22000日元，约合人民币1680块，就算考虑到预订折扣等因素，少则也需1000块才能将其请回家中。平心而论，这个高昂的售价的确不是一般人能承受得起的……









美编木仙的漫影1000L评测访谈



一刀 提供

自从“游风艺苑”栏目的月度最佳评选活动开始以来，不少朋友对赞助商“友基科技”提供的奖品——“漫影1000L”数位版表现出浓厚的兴趣。这其中，就包括我的同事，UCG美术编辑兼御用画手——木仙。在他的强烈要求下，本刀和友基方面进行了协商。很快，一套测试用“漫影1000L”出现在了编辑部。我们的木仙老师有机会亲身体验这款以“2048级压感”为卖点的板子了。

两周后，木仙和我就“漫影1000L”的实际使用，展开如下对话。

刀：2048级压感，是否不同凡响？

仙：以前没用过这种规格的数位板，没想到笔画粗细的变化会这么流畅。线条的细腻程度也是低压感的板子难以表现出来的。

刀：就是说真的很不错咯？

仙：嗯。而且绘画区域做了防滑处理，作画时尤其是在画线条时手不易抖动，保证线条更顺畅，这个设计很贴心。不过，防滑薄膜是贴在面板上的，用久了想要更换，或许不大方便。

刀：对于需要大量做画的专业画手，这的确有点麻烦。

仙：不过如此性能的板子，价位能控制在千元内，也算物超所值了。

刀：哦？那你觉得除了2048级压感外，这板子还有什么地方吸引了你？

仙：10英寸×6英寸的绘图面积够大，很适合直接通过数位板进行创作的用户。

刀：我说怎么用上这板子以后，你就把原来那款老板子丢得远远的了。

仙：呵呵，那个太老了。尽管是进口的，但辅助功能少了点。相比之下，“漫影1000L”左侧有8个快捷键，绘图面板上还有16个，配合着画笔使用，方便多了。而且数位板的自定义设置很详细，一看就懂。

刀：时代在进步嘛，咱搞创作用的工具，自然要与时俱进。别的不说，两款产品放一起，看外形都知道不是一个时代的产物。

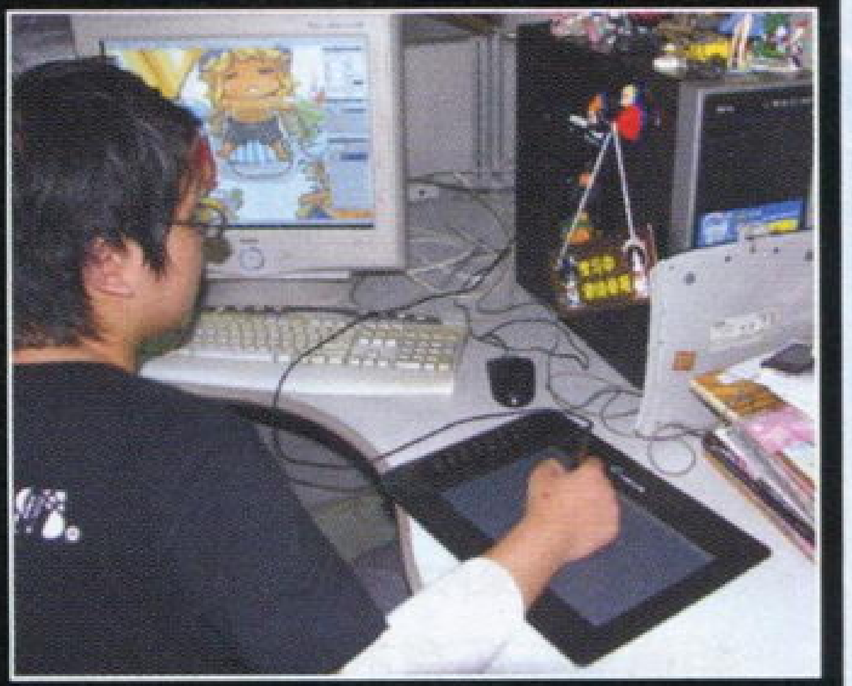
仙：没错，纯黑外观、亚光表面，很轻很薄，没有多余累赘的设计，感觉挺酷的。另外，板子边缘的坡度处理得很好，绘画时，手臂的运动完全不受影响。

刀：得，看起来你已经爱上“漫影1000L”了。

仙：性价比如此出色的板子，肯定有很多人会喜欢。

刀：好了，和它来张合影吧！马上就要娶媳妇了，有必要自曝一下。我也代表咱“游风艺苑”的画手们，祝仙兄新婚快乐！

仙：谢谢啊！（木仙是东北哥们儿，这句“谢谢啊”字正腔圆，和范伟的原版一模一样）



▲通过漫影1000L的协助，木仙老师运笔如飞，本期“读编往来”题头插画就这样诞生了。

裸眼3D电视观感

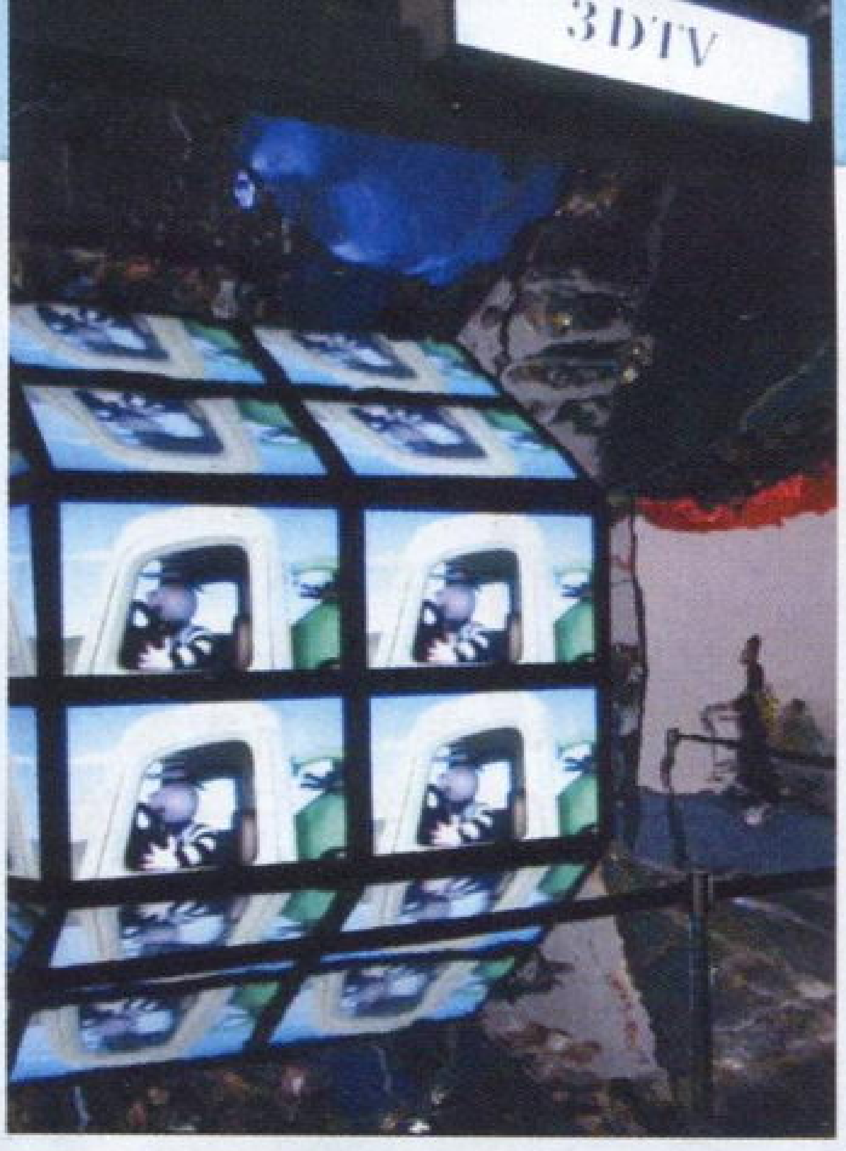
胜负师 提供



毫无疑问，“真 · 3D”已经成为影视游戏等娱乐行业大力追捧的技术概念，就在刚刚结束的E3展上，3D赫然成为本次展会的关键词之一。任天堂的3DS以强劲的机能和裸眼3D效果站在了时代的前沿，似乎在宣告自己在掌机领域的霸主地位不可动摇。雷吉在任天堂发布会上极力讽刺3D眼镜的落后，相信很多玩家和我一样，对于“裸眼3D”究竟是怎样的效果充满了好奇。

前不久，我请假返乡，在机场的安检大厅里意外地看到了国产品牌TCL的3D电视，和很多旅客一样，第一次接触到裸眼3D的感觉还是相当新奇的。电视中播放的是一段3D动画短片，主角是一只越狱的猪，有一些追逐打闹的场面。一开始看，画面还有些重影，在眼睛适应了焦距之后，3D效果就越来越明显，脸部特写时，突出的猪鼻子惹笑了观众。3D的可视角度还可以，在电视机的侧面站着也能看到3D效果，但是画面中间的效果最佳，越往边缘越不理想，左右最边缘处有明显的重影现象。越狱猪之后又播了一段宣传片，这一段纯粹展示3D效果，没有什么剧情，比如一架飞机飞过，机翼非常明显地从电视中伸了出来，而画面中掉出的大量金币就像真的掉到了你的面前，引来观众们的惊呼。如果要比较的话，个人觉得这种3D效果与一些游乐场、主题公园中戴红蓝眼镜的3D影片比较接近，因为是特别制作的内容，会把3D效果做得非常突出，但同时，背景的纵深感不太理想，有点像纸片，而且很容易引发视疲劳和眩晕感，几分钟的排队时间里，就听到不少人抱怨眼睛不舒服，而我自己也有这种感觉。任天堂声称3DS不会引发视疲劳，可能是与画面的大小有关，毕竟裸眼3D手机的视疲劳情况要好得多，但不是绝对没有。

我事后查阅了一些资料，了解到目前裸眼3D技术有光屏障式(Barrier)、柱状透镜(Lenticular Lens)、指向光源(Directional Backlight)和多层显示(MLD, multi-layer display)等，前两种技术有相对成熟的产品问世。光屏障式的原理类似于偏振式3D，是夏普的技术，因为与LCD液晶工艺兼容，因此成本较为低廉，也便于量产。此前有报道，3DS的裸眼3D技术源自夏普，而且因为任天堂从GBA到NDS都是与夏普合作的，所以尽管官方没有进一步确认，但几乎可以肯定3DS的裸眼3D技术用的就是夏普的光屏障式。如此一来，此技术画面亮度低和分辨率不稳定的缺点在3DS上应该也是存在的，好在掌机画面较小，可一定程度减少这些缺点的影响。另据使用过裸眼3D手机的玩家所言，使用3D手机时对手持角度的要求很高，也就是说这种3D技术的可视角度不佳。至



于TCL的3D电视使用的则是柱状透镜技术，技术上与光屏障式算是异曲同工，但在画面亮度上有优势，而且3D显示的效果也更好，只是制造方面与现有的液晶工艺不兼容，需要投入新设备和生产线，成本高昂，这也就是为什么TCL的3D电视价格数倍甚至十几倍于普通的液晶电视，而且主要瞄准的是商用领域了。

不管怎么说，3D技术有慢慢走进平常百姓家的趋势，而3DS对于游戏玩家来说，应该是门槛最低的3D产品之一，值得我们去关注和期待。

真实版的“马里奥赛车”

星夜 提供







“《马里奥赛车》系列”诞生近30年，早已是《马里奥》各种衍生系列中最畅销的代表，甚至超过了主系列《超级马里奥兄弟》。如此受欢迎的主要原因，是有大量的忠实小玩家，而且很适合与朋友家人同玩。如此受儿童欢迎的题材，玩具厂商怎能错过？

日本著名玩家公司Takara Tomy推出了一款实物版的《马里奥赛车》，有趣的是，它不止是一套模型，还可以让你来一场真实的比赛……而且还有道具可用！每一个卡丁车上都有红外线信号接收器，用遥控器进行转向和加减速操作，而与普通遥控汽车相比最有趣的地方是：遥控器上有表示各种道具的LED灯，当你开车经过赛道上的特定地点时，就会随机得到一种道具，该道具标志上方的灯就会亮起来，这时你可以按键使用道具，根据这些道具在游戏中的功能，会产生相应的作用，比如使用蘑菇就会加速，而如果是闪电，当你的车碰到对手时，将使其旋转，如果是龟壳或者香蕉，对方的车会收到你的遥控器发出的信号，产生震动并减速，就像被龟壳撞到或者踩到香蕉皮一样。遥控器上还有一个喇叭，会发出游戏中的音效，让你玩得更投入。不过这套玩具的售价一点也不便宜，每个卡丁车售价2730日元，要收集5个再外加一套赛道的话，总价比Wii还高。

《FF14》PC版先行！

纱迦 提供



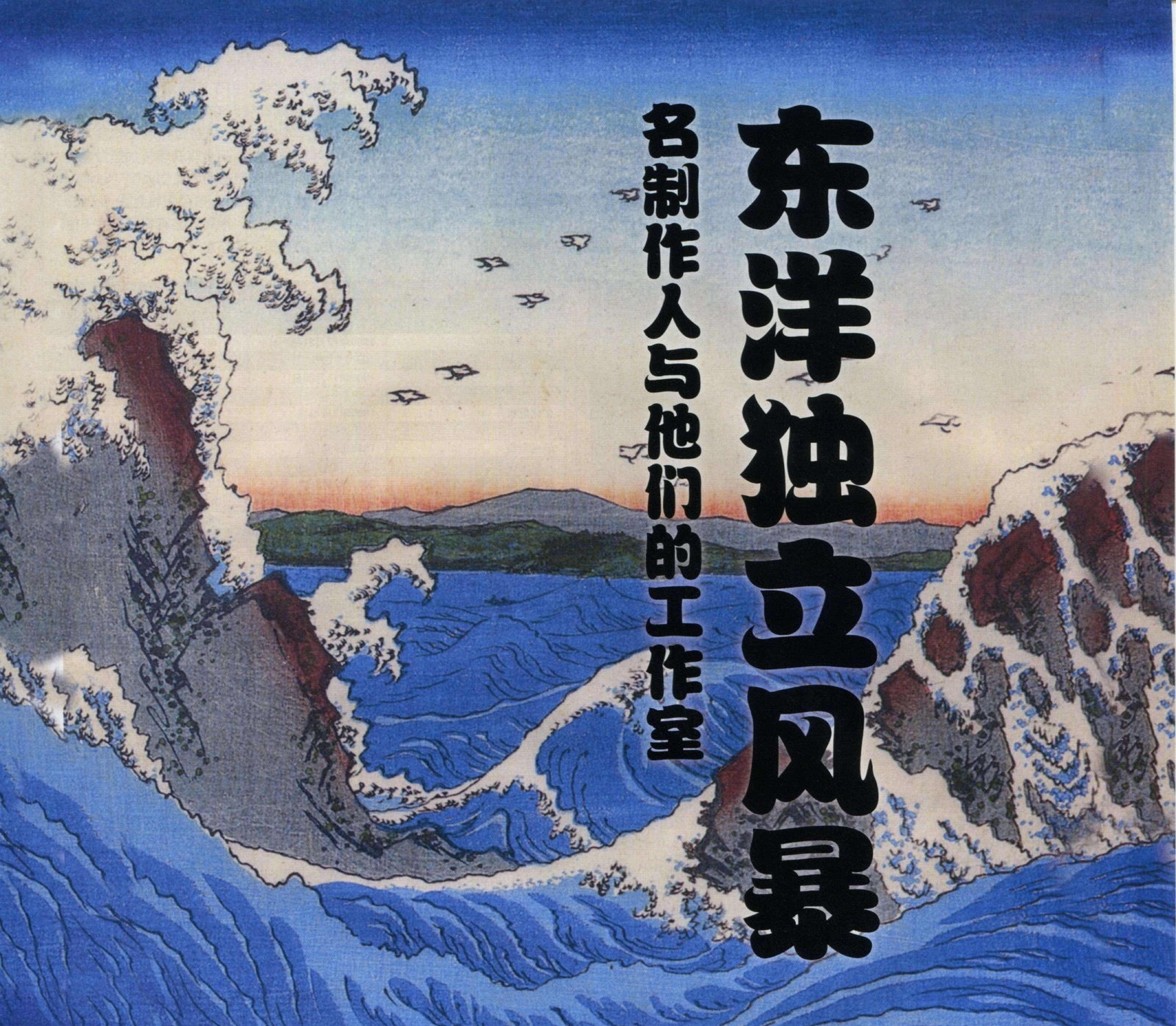
▲限定版收录内容一览，请淡定。

相信现在还有不少玩家在热切期待着PS3版《最终幻想XIV》的发售。最近Square Enix公布了《最终幻想XIV》的发售日：2010年9月22日，就在一个多月之后，如此快的发售时间的确有些让人喜出望外。不过这只是PC版的发售日，准确地说是PC限定版的发售日。

PC限定版和普通版相比，除了拥有更加豪华的包装之外，还多了虚拟装备洋葱头盔、制作花絮DVD、特别设计的光碟收纳盒、保温杯和特制安全认证器。而普通版除了游戏光碟之外，只有一件在游戏中使用的眼镜（技能成长速度加快）。此外输入日版《最终幻想XIII》附带的初回特典码，可以换取虚拟装备阿修罗护手。两种版本的价格都是开放价格，月费则是1344日元。普通版的发售日要比限定版晚上8天——9月30日。

以上只是日版的情报，不过日版中已内含日语、英语、德语、法语这4种语言。9月22日发售当天，服务器也将正式开始运营。

PS3版目前暂定于2011年3月上旬发售，据制作人表示这是因为在开发过程中遇到了无法解决的技术问题，不得不延期。不过PS3玩家也无需伤心，因为按照之前的惯例，这种游戏很有可能会封锁日本以外地区的IP。之前PS3上的《大航海时代在线》、《真 · 三国无双在线》，以及最新发售的X360上的《怪物猎人 边境ONLINE》都是如此。而且就算届时PS3版不锁IP，个人还是建议大家别急着尝试，因为之前X360上的《最终幻想XI》就是一开始不锁海外IP，到后期再锁，这个举动非常恶心。万一大家在PS3版《最终幻想XIV》上花了上千小时，结果被SE锁了海外IP，那可真是太痛苦了！



东洋独立风暴

名制作人与他们的工作室

文 藤曦　美编 anubis

日本游戏产业正在走向边缘化，越来越脱离国际主流，这一点从每年E3展期间日式游戏的数量与质量就可以看出来。由于日本的高清主机保有量太低，日本游戏发行商缺乏开发高清游戏的动力，对高清游戏投入不足使其技术长期在掌机与低清领域徘徊，与国际先进水平相比差距越来越大，落后于欧美一流水平的日式游戏更加难以打开国际市场。本土用户数量不足，在海外又总是碰钉，发行商更加不愿开发高清游戏，如此形成了恶性循环。高清这道槛将日本挡在了国际主流之外。

在今年的E3展中出现了一道新的风景线——日本多位名制作人成立的游戏工作室展出了不少高质量的高清游戏。三上真司的《征服》、水口哲也的《伊甸之子》、板垣伴信的《恶魔三全音》……独立制作人大有取代大型发行商，成为日本高清主力军之势。以名制作人为首，成立独立游戏开发商，发行商为其新作提供资本——这种合作方式在欧美十分流行，id、Epic、Valve、Bungie等独立工作室都是欧美业界的中流砥柱。但在日本实力强大的独立工作室相对较少，日本的多数游戏仍然是由发行商自己的开发团队制作。不过近年来出现了大批个性派名制作人闹独立，他们追求自由的游戏创作环境，与作风保守的日系发行商相比，这些制作人创建的独立工作室更有可能开发出令人惊喜的高清大作。

板垣伴信说，他选择独立之路的原因是“已经受不了日本的大发行商”，在那些公司里做游戏，首先要考虑游戏开发周期、上市时间、财务报表、股东利益等各种商业因素，而将这些条条框框都加进来之后，已经做不出好游戏了。欧美的很多超级大作往往都是出自那些不受发行商约束的工作室之手，即使是暴雪、Rockstar、Infinity Ward等非独立工作室，也几乎是完全独立运作。这场全球范围的独立风暴开始袭击东洋，以一些个性鲜明的名制作人为首，日本的独立游戏工作室开始崛起。他们都不约而同地将目光投向高清游戏，巧合的是，他们大多享誉海外，他们独立之后开发的游戏也是以国际主流市场为目标。他们将成为日本高清游戏的希望。

三上真司
【恐怖天王】

Profile

1965年8月11日出生于山口县岩国市，1990年毕业于同志社大学商学部。大学时热爱中国拳法，毕业后即加入Capcom，初期参与开发了多款迪士尼授权游戏。1996年他首次以导演身分带领团队开发了《生化危机》，从此成为Capcom最著名的游戏制作人。三上真司性格率直，曾公开炮轰索尼与Square，并表示《生化危机4》若跨平台就砍自己脑袋。由于接连数次商业决策失误，三上真司被剥夺了第四开发部长的职务，于2004年被发配到四叶草工作室。之后四叶草被关闭，三上真司辗转加盟白金工作室，同时他以自己的名义创办了“Straight Story”游戏开发公司，该公司将会在《征服》制作完成后关闭，今后三上真司将专注于他新成立的“探戈工作室”。



三上真司作品列表

游戏名	发售日	平台	担任职务
CAPCOM QUIZ	1990年12月21日	GB	策划
兔子罗杰	1991年12月31日	GB	策划
阿拉丁	1993年11月26日	SFC	策划
高飞狗海贼岛大冒险	1994年7月22日	SFC	设计师
生化危机	1996年3月22日	PS	导演
生化危机2	1998年1月29日	PS	制作人
恐龙危机	1999年7月1日	PS	制作人/导演
生化危机3	1999年9月22日	PS	制作人
生化危机 代号：维罗尼卡	2000年2月3日	DC	制作人
恐龙危机2	2000年9月13日	PS	执行制作人
鬼武者	2001年1月25日	PS2	制作协力
鬼泣	2001年8月23日	PS2	执行制作人
逆转裁判	2001年10月12日	GBA	制作总指挥
生化危机（重制版）	2002年3月22日	NGC	导演
生化危机外传	2002年3月29日	GBC	顾问
铁骑	2002年9月12日	Xbox	总制作人
逆转裁判2	2002年10月18日	GBA	制作总指挥
生化危机0	2002年11月21日	NGC	执行监督
P.N.03	2003年3月27日	NGC	导演
红侠乔伊	2003年6月26日	NGC	执行制作人
恐龙危机3	2003年6月26日	Xbox	执行制作人
逆转裁判3	2004年1月23日	GBA	制作总指挥
生化危机4	2005年1月27日	NGC	剧本/导演
杀手7	2005年6月9日	PS2	制作人
神之手	2006年9月14日	PS2	导演

Tango Studio

地址：东京
创立时间：2010年3月
员工数：13人

三上真司的探戈工作室官网开张时，曾经有一个十分有趣的FLASH游戏：玩者要砍下三上真司的脑袋，砍杀时的力度越大，脑袋飞得越远，而在脑袋的飞行途中，会有不少业界名人露面。对三上真司有所认识的人，看到这个FLASH游戏时都难免会心一笑：许多年前，三上真司信誓旦旦地向NGC玩家保证，如果《生化危机4》移植到PS2，他就砍掉自己的脑袋。PS2版《生化危机4》发售5年多之后，三上真司终于来兑现他的诺言了。

三上真司以一款《生化危机》拯救了濒临破产的Capcom，之后跻身为Capcom王牌制作人，Capcom甚至专门为他组建了天才云集的第四开发部，创作了无数经典。将三上真司视为恩师的神谷英树如此评价：“他将自己的整颗心放到游戏里，使其拥有了灵魂。”每一个顶尖制作人都有不断挑战自我，尝试新游戏类型的愿望。接连开发了3款《生化危机》和《恐龙危机》后，三上真司试图摆脱笨拙的“坦克式”操作，带给玩家动作游戏的乐趣，于是他开始酝酿一个彻底改头换面的《生化危机4》。三上真司希望在最强的主机上完成自己的游戏设计构想，所以他极力说服Capcom支持DC，公布了DC独占的《生化危机 代号：维罗尼卡》。后来性能更强的PS2上市，DC被冷落后，三上真司依然不愿为PS2开发游戏，他看中了性能更强的NGC，所以他游说Capcom高层做出了一个差点令其万劫不复的决定：2001年Capcom与任天堂签署了《生化危机》正统系列NGC独占的协议，不久又为NGC献上了“Capcom五大独占游戏”。这些游戏接连落败后，郁闷的三上真司发表了一番著名的言论：“PS2和《王国之心》这么糟糕的产品都能热销，日本人的脑子真是有点问题。”这为Capcom招惹了不少的麻烦，也是三上真司个性太强而欠缺处世智慧的表现。



在商业利益高于一切的游戏发行集团里，需要遵守的规矩太多，注定容不下三上真司这种“任性妄为”的个性派制作人。Capcom不愿意失去这样的人才，于是开设了在经营上基本脱离Capcom的四叶草工作室，给予第四开发部的天才们充分的创作自由。可惜三上真司倾注了大量心血的《神之手》销量惨淡，最终Capcom不得不关闭四叶草。从此三上真司销声匿迹数年，当他再次携新作亮相时，却是以一种完全不同的面貌示人。他的《征服》充满了欧美主流动作射击游戏的流行元素，“迎合大众口味，不再开发只有自己想玩的游戏”——这就是《征服》以及探戈工作室的理念。

未来 培养日本业界新秀

三上真司说，成立探戈工作室的一个重要理由，是要培养还未能成为职业创作者的未来新秀。三上真司认为，由几大发行商把持的日本游戏制作业充满铜臭味，总是站在经营者的观点来制作游戏，这样会扼杀新人的成长机会。探戈则是一家站在创作者的角度来思考的公司，让创作者有更大的创作自由。这与当年他从Capcom转战四叶草的想法相似，不同之处在于，如今的他更能理解发行商的苦衷。他自我反省说：“我认为可能是因为我被赋予了太大的自由，尤其是《神之手》这款游戏，完全是自己想怎么做就怎么做，这可能是它不好卖的原因。”对于索尼的主机，他也不再有强烈的个人憎恶，为白金工作室开发的《征服》就是以PS3版为主力制作。

身为社长，三上真司需要为探戈的盈亏负责，游戏设计上的创新固然重要，但是如果没有商业上的成功为保障，就无法继续追求自己的创作理想。探戈工作室的第一款游戏预计将在三年后完成，公司规模会在今后的5～7年内增加到100人。



▲《征服》明显加入了《光环》、《战争机器》等游戏的元素。

神谷英树【动作天尊】

Profile

1970年12月19日出生在长野县松本市，从小热爱游戏，尤以Konami和Namco的作品为甚。小学时就立志“长大后一定要进入Namco”。大学毕业后他的求职目标却是世嘉，可惜第一关笔试都没通过。1994年神谷英树进入Capcom，加入《魔界村》开发团队，后来该团队变成了《生化危机》团队。与三上真司一样，神谷英树个性鲜明，敢于发表惊世言论，多次与板垣伴信打口水战。“不开发续作”是他坚持至今的个人原则，他缔造了《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》和《猎天使魔女》，但总是拒绝接手续作，而更换制作人的续作质量总是差了一大截。所以他的作品被认为拥有“无法被模仿的气质”。



Platinum Games

地点：大阪府大阪市北区
创立时间：2006年2月
员工数：109人

2008年春季，世嘉召开新闻发布会，宣布将代理发行白金工作室的4款游戏：《猎天使魔女》、《疯狂世界》、《无限航路》和两年后才公开的《征服》。会后神谷英树向记者讲述了他与世嘉的渊源，他说当年被世嘉拒之门外“绝对是他们的损失”。

神谷英树自称不是世嘉迷，小时候他经常和弟弟争论到底是FC好还是世嘉的Mark III好，神谷英树支持的是FC，不过他也有一台Mark III，特别喜欢《太空哈利》、《忍》、《冲破火网》等游戏。因为沉迷游戏而荒废学业，他还被父母下达了“FC禁止令”，休息日之外的时间FC的电源总是被父母藏起来，不过机灵的神谷英树总能找到。神谷英树与Capcom结缘是从《街头霸王II》开始，他经常邀请朋友到家里比赛，最擅长的角色是巴洛克。

大学毕业时神谷英树没有选择父母为他在家乡找的几份工作，毅然踏上了游戏的职业生涯。在东京求职失败后，他转战大阪，终于进入了Capcom。神谷英树受到三上真司的点拨和提拔，到《生化危机2》时晋升为导演。之后他将《生化危机》新作项目改造成动作游戏，并最终变成了《鬼泣》，从此开始了他在动作游戏领域的无尽征程。

神谷英树曾在媒体采访时说：“在我的内心中，一款由我创作的游戏，要么由我自己开发续作，要么永远不要推出续作。”有这种念头的一个重要原因，是因为由他人接手的《鬼泣2》可谓狗尾续貂，令神谷英树十分不悦，认为糟蹋了自己缔造的游戏品牌。至今神谷英树仍然对“《鬼泣》系列”有强烈抵触情绪，曾公开表示“《鬼泣》已经堕落”。由于神谷英树本人有“不喜欢开发续作”的习惯，而Capcom又不可能放过他创作出来的畅销作品，所以总是交给其他人员负责续作，这成为神谷英树厌恶Capcom并最终离去的原因之一。神谷英树曾如此形容不愿被他人接手续作的原因：“就像你有了个女朋友，你想和她约会，不想看到她和别的男人在一起。不管她跟那男人在一起是更快乐还是更难过，你就是不想看到她有其他男人。”

神谷英树被“流放”到四叶草后，以家乡的美丽风光为灵感开发了《大神》，获得了业界的一致好评，可惜销量并不理想。四叶草关闭后，神谷英树与稻叶敦志、桥本佑介等一起创立了SEEDS，希望四叶草留下的这几颗种子有朝一日长成参天大树。SEEDS后来更名为“白金游戏”，神谷英树希望他的作品能保持白金级销量。神谷英树曾狂妄地说《鬼泣》之后动作游戏就停止了进化的脚步，而《猎天使魔女》将会是动作游戏的又一次进化。《猎天使魔女》全球销量成功突破百万，它提出的一些新要素确实为动作游戏注入了新的活力。

神谷英树作品列表

游戏名	发售日	平台	担任职务
生化危机	1996年3月22日	PS	策划
谜魔界村	1996年8月30日	PS/SS	策划
生化危机2	1998年1月29日	PS	导演
鬼泣	2001年8月23日	PS2	导演
生化危机0	2002年11月21日	NGC	设计师
红侠乔伊	2003年6月26日	NGC	导演
红侠乔伊2	2004年12月16日	NGC/PS2	剧本
大神	2006年4月20日	PS2	导演
猎天使魔女	2009年10月29日	PS3/X360	导演



■《猎天使魔女》延续了神谷英树作品典型的嚣张味道。

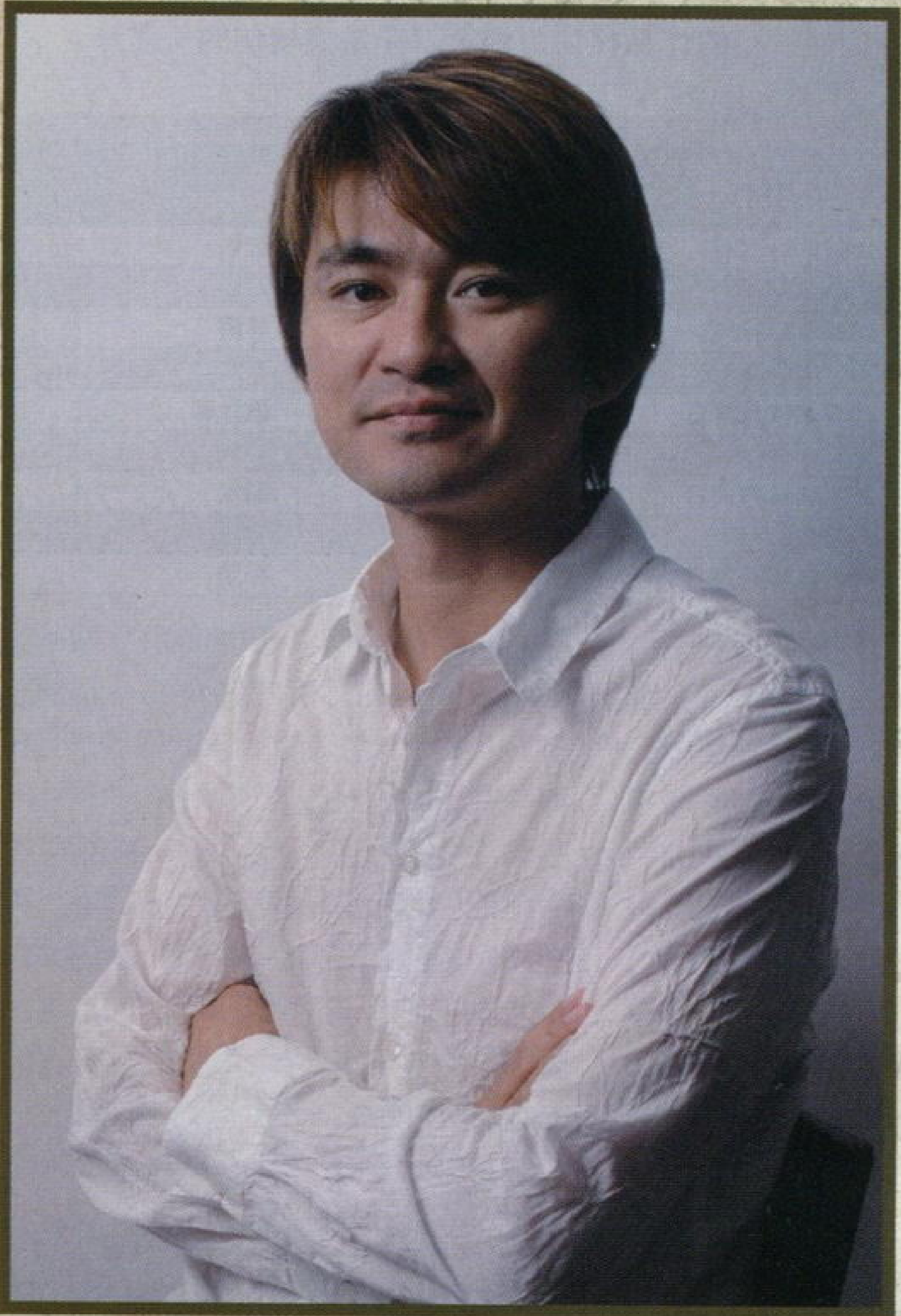
未来 继续原创之路

神谷英树说，之所以选择世嘉为合作伙伴，是因为世嘉为白金工作室提供了充分的创作自由，而且出资帮助他们不断扩张，让他们有能力开发出《猎天使魔女》这种规模的游戏。神谷英树希望他的余生能一直做游戏，但当他感觉自己已经灵感枯竭时，他会毫不犹豫地退出游戏业。由于《疯狂世界》与《无限航路》销量惨败，《猎天使魔女》的销量与它的成本相比也不算太高，世嘉今后是否会与白金工作室继续亲密合作，将在很大程度上取决于三上真司的《征服》。一直将三上视为良师益友的神谷英树相信，《征服》绝对不会令人失望。不过探戈工作室成立之后，三上真司与神谷英树之间的关系十分微妙，两家公司是合作伙伴，同时也是竞争对手。今年5月《疯狂世界》的导演西河繁范从白金跳槽到探戈，神谷英树在他的个人博客中发表了遗憾与惋惜之情。

据说神谷英树的张扬个性与过激发言只是为了游戏宣传的需要，他本人是相当和善甚至有些谦虚。在《猎天使魔女》发售后，我们已经很久没有看到神谷英树喷口水，我们期待他再次舌战群英，因为他再次开腔之时，可能就是新作公布之时。不断挑战新创意的神谷英树会再次给我们带来全新体验。

水口哲也

【音与光的操纵者】



Profile

1965年5月22日出生于北海道小樽市，札幌西高等学校毕业后，考入日本大学艺术学部。1990年文艺学科毕业，专攻“媒体美学”。毕业后进入世嘉公司，担任“情感设计研究室”室长，之后率领世嘉旗下的United Game Artist工作室。2003年他离开世嘉，成为独立游戏制作人，与内海州人一起建立了Q Entertainment。

水口哲也以音乐游戏闻名天下，主要代表作为《太空频道5》、《Rez》和《音乐方块》。此外他还创办了音乐组合“元气火箭”，担任音乐制作人和作词家。目前他是Q Entertainment的首席创意官，同时也是母校日本大学和庆应大学的媒体设计研究课客座讲师，以及金泽工业大学的客座教授。

已发售作品

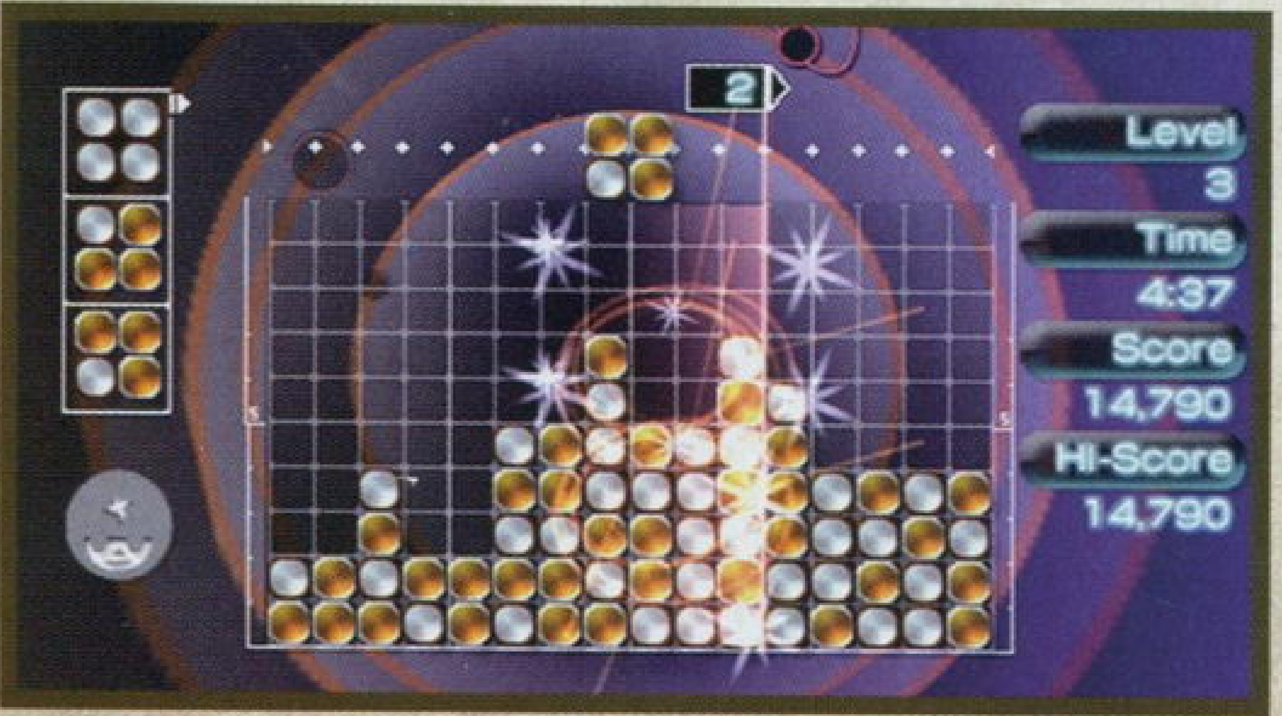
游戏名	对应平台	发售时间
音乐方块	PSP	2004年12月12日
陨石大战	NDS	2005年3月10日
音乐爆破	PSP	2006年8月3日
音乐方块Live	XBLA	2006年10月18日
音乐方块II	PSP	2007年2月15日
陨石大战	XBLA	2008年12月10日
音乐方块 超新星	PS3	2008年12月18日

合作开发作品

游戏名	合作伙伴	对应平台	发售时间
九十九夜	Phantagram	X360	2006年4月20日
Battle Stadium D.O.N	Takara Tomy	PS2/NGC	2006年7月20日
Gunpey DS	Koto实验室	NDS	2006年7月20日
Gunpey	Koto实验室	PSP	2007年1月11日
陨石大战 迪士尼版	迪士尼	NDS	2007年2月20日
九十九夜II	Feelplus	X360	2010年6月29日

Q Entertainment

公司理念：Quest for the Future Entertainment（探寻未来娱乐）
地址：东京目黑区
创立时间：2003年10月10日
资本金：3.8亿日元



水口哲也小时候从没想过会成为一名游戏制作人，他接触的第一款游戏是在朋友家中玩到的雅达利游戏《Pong》。童年时他陆续玩过一些游戏，但他更喜欢的是棒球。水口哲也于1990年加入世嘉后，负责的并不是游戏制作，而是参与研究设计游乐设施。1991年世嘉受一些主题公园所托，为他们制作CG动画，为了这个项目，水口哲也专门到美国麻省拜访了著名导演道格拉斯·特朗布尔（Douglas Trumbull）的工作室，认识了当时在那里当助手的迈克尔·艾里亚斯（Michael Arias），他们相识恨晚，水口哲也邀请艾里亚斯“到日本一起做CG”。在水口哲也的诚挚邀请下，艾里亚斯决定前往东京就职，后来她成为日本CG行业中最著名的外籍制作人之一，因为一部《恶童》而名声大噪。艾里亚斯与水口哲也合作开发的第一部作品是主题公园动感模拟机车专用影像《Megalopolice：Tokyo City Battle》，此后水口哲也还与富士电视台共同制作了《米米俱乐部 音乐飞车》。

由于几次成功的游乐场模拟机车CG制作经验，世嘉不久就把水口哲也调到游戏制作部门参与开发了1994年发售的赛车游戏《世嘉拉力》，水口哲也的游戏生涯这才开始。不过他的真正成名作是1999年的音乐游戏《太空频道5》，该作以1960年代的爵士乐为主题曲，以25世纪的宇宙为舞台，独具创意地将音乐与舞蹈融入到独特的游戏氛围中。热爱游戏的迈克尔·杰克逊自告奋勇在游戏中饰演了一个角色，成为一时话题。从此水口哲也在音乐游戏的摸索方面一发而不可收拾。

2001年水口哲也的《Rez》以“共感觉”理论为依据，融合实时体验乐趣，是一款创意与游戏性俱佳的名作。“射击”、“音乐”与“光”这几种要素将音乐类游戏重新演绎，获得了业界无数大奖，包括日本经济产业省数字内容大奖，以及文化厅媒体艺术节的特别奖。2004年的PSP游戏《音乐方块》打上“音与光之电饰益智游戏”的口号，虽然销量并不是很高，却可说是PSP初期游戏性最出色的作品。2006年末，全美制片人工会和好莱坞业界杂志《Hollywood Reporter》共同举办的“Digital 50”评选中，将水口哲也评选为“全球值得关注的50名数字娱乐制作人”之一。

2003年9月，世嘉进行了整个公司范围的裁员重组。在这次重组中，水口哲也率领的United Game Artists因为缺乏畅销作品而被关闭，部分员工被转移到Sonic Team。第二个月，水口哲也宣布辞职。他表示自从世嘉与Sammy合并后，公司文化已经开始变质，他无法在SEGA Sammy的公司新体制下发挥自己的才能。水口哲也创办Q Entertainment后，由于公司资金并不充裕，只能制作较为简单的益智游戏。利用NDS和PSP这两部新主机诞生的契机，Q Entertainment接连开发了融合音乐元素的《陨石大战》和《音乐方块》，不仅获得业界好评，而且在商业上也因为投资额较小而获得了一定的利润。

水口哲也的游戏以其对音乐神乎其技的应用著称，创意可谓天马行空。虽然他至今为止总共只有一款游戏的销量突破百万，但他的多数作品因其艺术性而获得一致好评，是最受尊敬的制作人之一，在欧美游戏业界有不少支持者，经常在GDC等业界会议发表演讲，其游戏设计理念备受推崇。

未来 Quest for West

水口哲也的多数游戏在日本都是叫好不叫座，但是《音乐方块》通过育碧在欧美发行后，取得了101万套的销售佳绩，是水口哲也惟一突破百万销量的游戏。因为这次的成功合作，水口哲也从日本国内转战国际市场也就顺理成章了。今年E3展中公布的《伊甸之子》（PS3/X360）就是由育碧发行，被GameSpot等国外权威游戏媒体评为“E3 2010最佳体感游戏”。《伊甸之子》是《Rez》“精神上的续作”，继承了“共感觉”的设计理念，从目前的业界反响来看销量前景可观。此外在2008年6月，Harmonix曾宣布与Q Entertainment合作开发一个《摇滚乐队 日本》，准备根据日本人喜好的摇滚歌曲制作一个本地化的《摇滚乐队》。可以说Q Entertainment正在成为东西方文化交流的窗口。


■伊甸之子

须田刚一

【杀手与送葬者】



Profile

1968 年出生于长野县长野市，昵称 Suda51（日语中 51 与刚一的读音相近）。1993 年进入以《钟楼》闻名的游戏开发商 Human 公司，接连开发了几款摔角游戏。1998 年 Human 因街机事业陷入困境而濒临破产，须田刚一辞职成立了自己的蚱蜢工作室。此后蚱蜢工作室相继开发了《SILVER 事件》、《花和太阳和雨》、《密歇根》等游戏，2005 年的《杀手 7》以独特风格在海外大获好评，奠定了须田刚一的业界地位。须田刚一和他的工作室经常与其他开发商合作，合作的范围很广，包括为《零　月蚀的假面》创作剧本、参与开发《任天堂全明星大乱斗 X》等。

已发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
SILVER事件	PS	1999年10月7日
花和太阳和雨	PS2	2001年5月2日
密歇根	PS2	2004年8月5日
英雄不再	Wii	2007年12月6日
花和太阳和雨	NDS	2008年3月6日

合作开发作品			
游戏名	合作伙伴	对应平台	发售时间
光明之魂	Nextech	GBA	2002年3月28日
光明之魂II	Nextech	GBA	2003年7月24日
杀手7	Capcom	PS2/NGC	2005年6月9日
混沌武士	NBGI	PS2	2006年2月23日
CONTACT	MMV	NDS	2006年3月30日
BLOOD＋深夜之吻	NBGI	PS2	2006年8月31日
零　月蚀的假面	Tecmo	Wii	2008年7月31日

须田刚一的家乡长野市群山环绕，山顶上白雪皑皑，风景美丽。须田刚一却不喜欢自己的家乡，从小就想到大城市里闯荡。他的职业生涯颇具戏剧色彩，他曾是某葬礼公司的合同工，他的工作就是为死者送葬。须田刚一后来坦言，他的作品中对于死亡的描绘，灵感源自这段职业经历，他总是选择以杀手为主角也许也是出于同样的理由。须田刚一说："我可能是少有的见过无数尸体的游戏开发者，我总是希望人们在我的游戏中以震撼的方式感受死亡。"



■英雄不再

后来喜欢街机游戏的须田刚一看到 Human 游戏开发公司的招聘广告，于是满怀期待地寄出了自己的简历，苦等数周却不见回音。不久 Human 的《火爆职业摔角》团队的策划辞职，须田刚一这才被勉为其难地召入 Human。

须田刚一参与制作的第一款游戏是 SFC 的《超级火爆职业摔角 3》，之后由他担任导演的续作《超级火爆职业摔角 SPECIAL》因其震撼的结局而成为话题之作，须田刚一具有强烈个性的作品风格由此作开始逐步成型。之后开发的《黄昏症候群》因为摆脱了摔角的狭隘题材限制，须田刚一的游戏叙事技巧得到了发挥，后来推出的两部"症候群"续作都融入了心理惊悚、悬疑和现代风俗等要素。

须田刚一热爱英国音乐，曾尝试组建乐队。蚱蜢工作室的名字就是来自牛津独立乐队 Ride 的同名歌曲。开发《超级火爆职业摔角 3》时他经常工作到深夜，每次加班总是会把这首歌听无数遍。蚱蜢成立一年后发售的《SILVER 事件》，在侦探冒险类游戏中可谓别具一格，其独创的"电影窗口"式风格成为今后蚱蜢工作室作品的标志，时刻在画面中跃动的文字看似随机，实则与故事息息相关。须田刚一的这些作品虽然设计功力雄厚，不过毕竟都是受众面较窄的游戏类型，在日本也只能算是三线作品。蚱蜢工作室还曾与 Nextech 一起为世嘉开发了两款《光明之魂》，但世嘉对蚱蜢的参与鲜有提及。直到 Capcom 发行的《杀手 7》，"Suda51"这个名字才开始被欧美业界所熟知。

《杀手 7》是当年著名的"Capcom 五大 NGC 独占游戏"之一，以其独特的画面风格给人留下深刻印象。《杀手 7》的叙事方式是典型的须田刚一风格，同时三上真司也参与了本作的开发。这是蚱蜢工作室首款打入海外市场的游戏，虽然玩家褒贬不一，但在游戏设计的创新性方面有口皆碑，获得了多项国际大奖（包括 IGN"最佳剧情"、"最佳冒险游戏"，GameSpot"最创新游戏"等奖项）。蚱蜢工作室从此一举成名，NBGI 和 MMV 等公司也主动找上门来寻求合作，而须田刚一的下一个突破之作正是来自 MMV。《英雄不再》是又一个叫好不叫座的典型，其续作更是蚱蜢工作室有史以来业界评价最高的游戏，可惜销量同样惨淡。

蚱蜢工作室的作品总是打上了须田刚一个性鲜明的烙印，虽然至今没有任何一款游戏突破百万销量，蚱蜢工作室仍是日本和欧美多家游戏发行商信赖的合作伙伴。须田刚一相信，只要是质量过硬的游戏，终究会得到人们的赏识，并转化为商业上的成功。

Grasshopper Manufacture

地址：东京新宿区
创立时间：1998 年 3 月 30 日
员工数：82 人


■风格独特的《杀手7》

未来　商业化恐怖大作

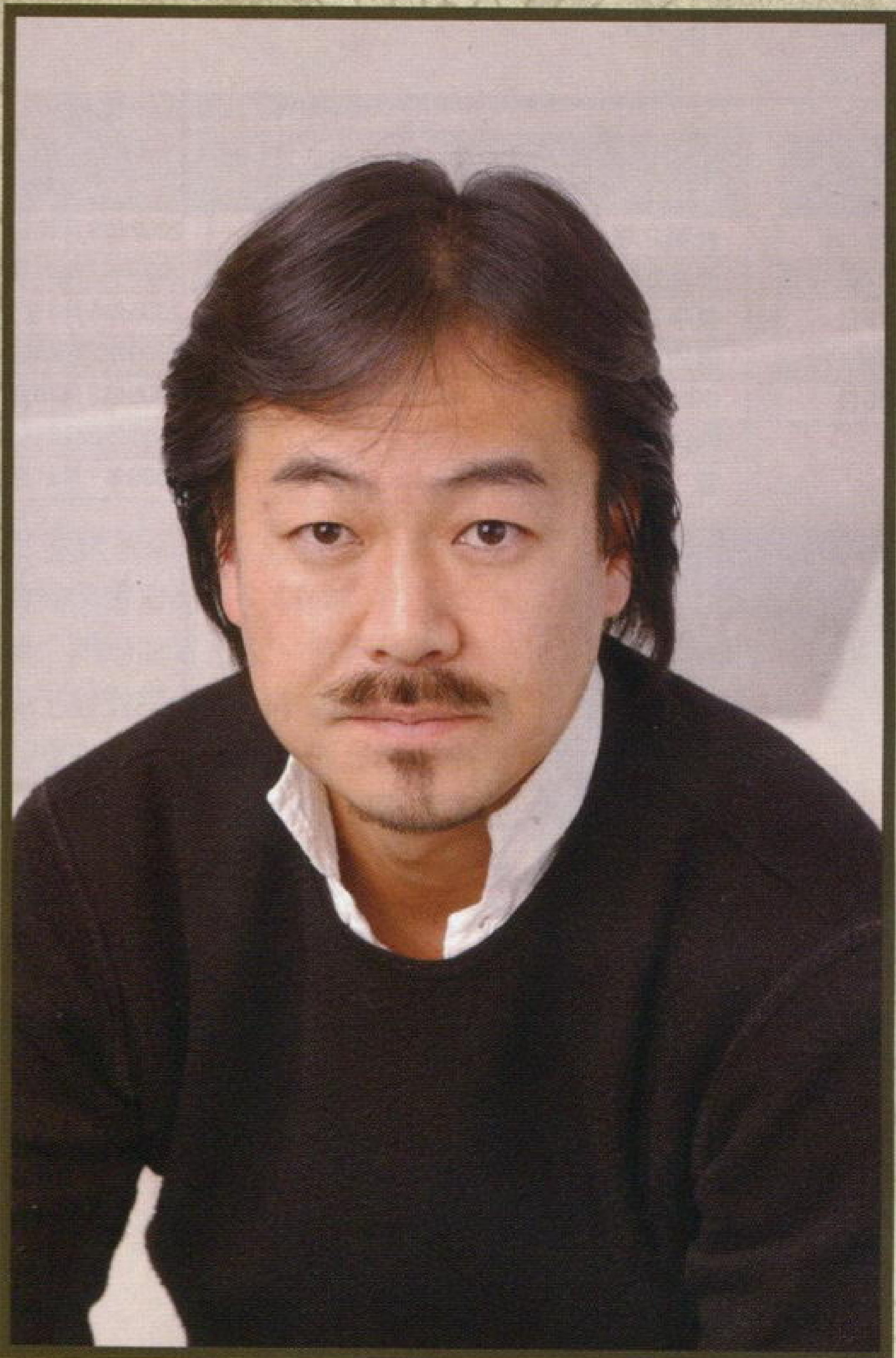
须田刚一在游戏业界交游广阔，三上真司就是他志同道合的好友。当年因为《杀手 7》的合作，三上真司经常与须田刚一交流，还有过在酒吧里喝得酩酊大醉，被须田"救回家"的经历。2008 年蚱蜢工作室宣布与 EA 合作，为其开发一款恐怖游戏新作，邀请了三上真司参与制作，同时 Q Entertainment 也参与到该项目。参与该作的另外一个名人是"《寂静岭》系列"制作人、著名游戏音乐家山冈晃，为了这款游戏他甚至辞去了 Konami 的工作，加盟蚱蜢工作室。今年 5 月份据 EA 的 David DeMartini 透露，这款制作阵容十分梦幻的游戏已经完成了 50%，预计将于 2011 年在 Wii 上推出。以 EA 的发行实力和具有品质保证的强大开发阵容，这款恐怖大作有望成为蚱蜢工作室的首款百万大作。

GRASSHOPPER MANUFACTURE

坂口博信【迷雾行者】

Profile

1962年11月25日出生于茨城县日立市，1983年在横滨国立大学工学部电子情报工学科上大学时中途退学，加入了电友社的软件开发部门 Square。1986 年成为 Square 开发部长，之后以一款《最终幻想》使 Square 从无名小辈成长为一线开发商。1991 年坂口博信晋升为 Square 副社长。1995 年 Square 成立美国分公司，坂口博信出任社长，之后他提议 Square 借《最终幻想 VII》的机会进军 CG 电影市场，投入巨资的电影版《最终幻想 灵魂深处》惨败，2001 年坂口博信引咎辞职。不久他成立了自己的制作会社 MistWalker，并在微软的资助下重出江湖。



MistWalker

地点：东京／夏威夷檀香山

创立时间：2004 年

日本的RPG通常总是离不开“拯救世界”、“末日之战”之类主题，所以“最终”、“最后”之类名字经常出现在标题中，这种传统或多或少与《最终幻想》有些关联。坂口博信的人生正如这些充满悲壮色彩的游戏名，历经数次大风大浪，多次陷入绝境。但他总是乐观面对，正如他所喜爱的冲浪运动，与其被大浪吞没，不如勇敢地迎面而上，也许能够驾驭潮头。

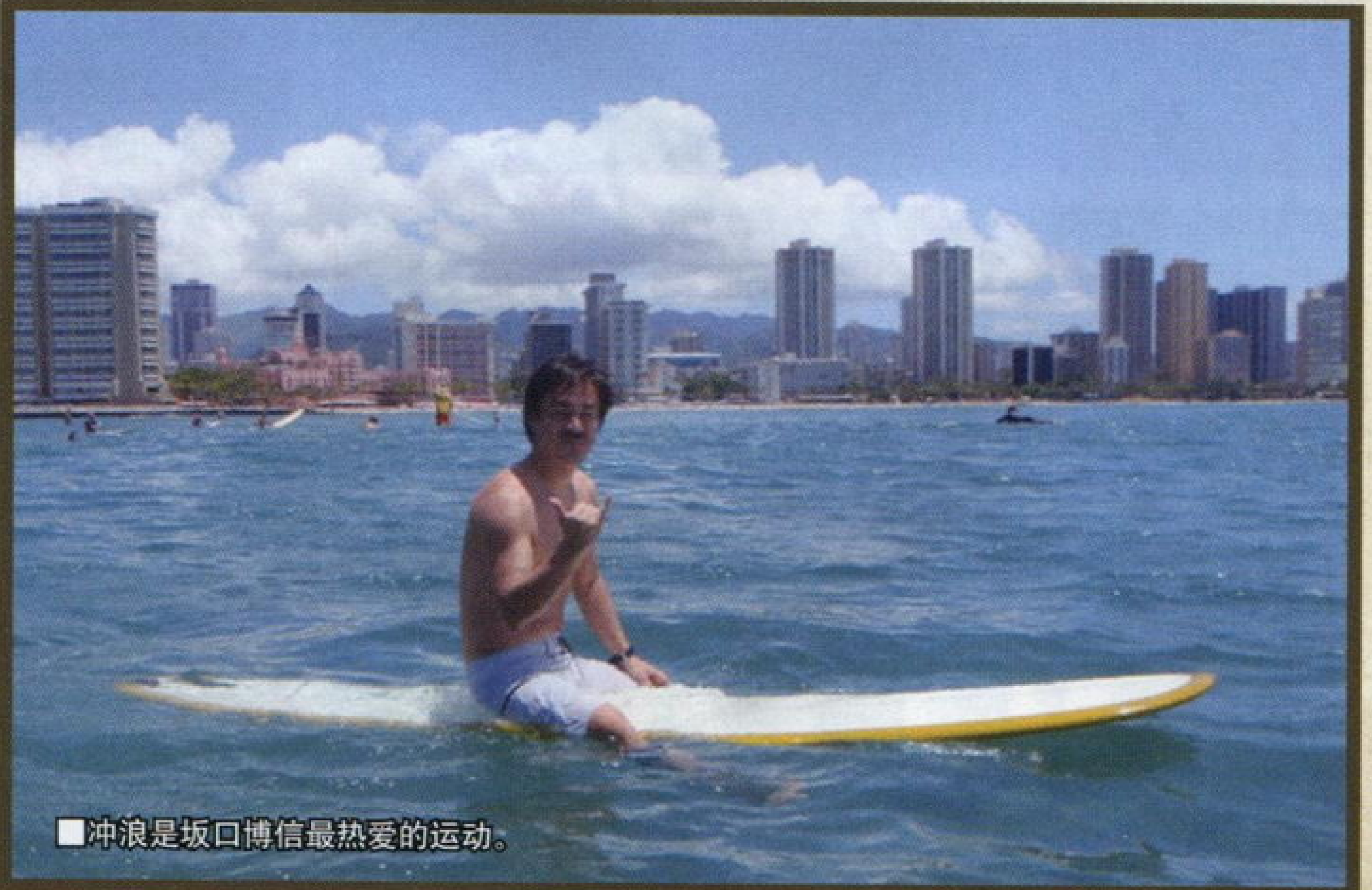
1997 年《最终幻想 VII》发售后，Square 的地位如日中天，几乎可以称得上是全球最具影响力的第三方游戏发行商。坂口博信相信精美 CG 动画是该作在欧美大受关注的主要原因，他相信 CG 行业前景迷人。所以他说服 Square 在夏威夷檀香山买了一座 4 层的办公楼，投入了 4500 万美元，共招募了 200 名 CG 行业顶尖人才，成立 Square 檀香山工作室，专门负责制作 CG。坂口博信也从那时开始定居夏威夷，在追逐梦想的同时，享受世外桃源般的生活。可惜一百多亿日元打造的梦想很快就破灭了，《最终幻想 灵魂深处》的票房只有 3000 多万美元，Square 血本无归，资金链几乎完全断裂，出现了破产危机。坂口博信先是被撤销副社长职务，然后黯然退社。在他辞职的同一年，坂口博信注册了“MistWalker”的会社商标，这个名字据说是来自他女儿做的一个梦。可惜由于缺乏资金，坂口博信无法使公司成立并运作。

坂口博信离开 Square 后在夏威夷过了两年的悠闲生活，第一年补习了所有想看的电影和小说，到了第二年他开始闷得发慌。他说过去每年都有五六次能够享受到游戏开发过程中的创新带来的快感，离开游戏业太久让他的创造力失去了舒展的空间，生活无法得到满足。而就在那时，来自微软的彼得·摩尔到夏威夷亲自登门拜访，希望邀坂口博信出山，助微软一臂之力。这正是坂口博信等待已久的复出时机。

MistWalker作品列表			
游戏名	发售日	平台	发行商
蓝龙	2006年12月7日	X360	微软
ASH 远古封印之炎	2007年10月4日	NDS	任天堂
失落的奥德赛	2007年12月6日	X360	AQ Interactive
蓝龙+	2008年9月4日	NDS	AQ Interactive
AWAY 混乱迷宫	2008年10月16日	NDS	AQ Interactive
蓝龙 异界的巨兽	2009年10月8日	NDS	NBGI

2004 年 MistWalker 终于在微软的资金支持下开业运作，初期虽然只有十人，但都是来头不小的业界名人。坂口博信创立 MistWalker 的宗旨是仅负责创意指导和游戏开发指挥，主要开发工作交给其他开发商。微软提供了一个 200 多人的团队供坂口博信调用，投入巨资同时开发《蓝龙》和《失落的奥德赛》这两款巨作。同时坂口博信利用他的业界人脉，从 Square Enix 挖来不少经验丰富的开发人员。作为次世代初期的日式 RPG，《蓝龙》与《失落的奥德赛》都是有不少亮点的优秀作品，可惜因为 X360 在日本的用户基数太少，两款游戏的销量都不尽人意，不仅续作计划搁浅，微软也停止了对 MistWalker 的资助，导致其资金链几乎断裂，坂口博信报以厚望的动作 RPG《Cry On》被迫终止开发。在此期间，坂口博信曾多次公开斥责日本微软经营不力、市场宣传不到位，双方的合作关系完全破裂。

当年坂口博信答应微软复出时，并没有将全部希望都放在 X360 的身上。在成立 MistWalker 的同时，他还参股了前世嘉社长中山隼雄成立的 AQ Interactive，从事跨平台游戏的开发。可惜 AQ 的游戏销量更惨，几乎所有游戏都在亏损。而《蓝龙》被微软放弃之后，由 NBGI 接手，不过《蓝龙 异界的巨兽》销量也不理想。当年日本游戏制作业中的教父级人物，如今的处境却像 20 多年前《最终幻想》未诞生之时，在又一次的事业低谷中，坂口博信在等待他的下一个“最终幻想”。



■冲浪是坂口博信最热爱的运动。

未来 最后的故事

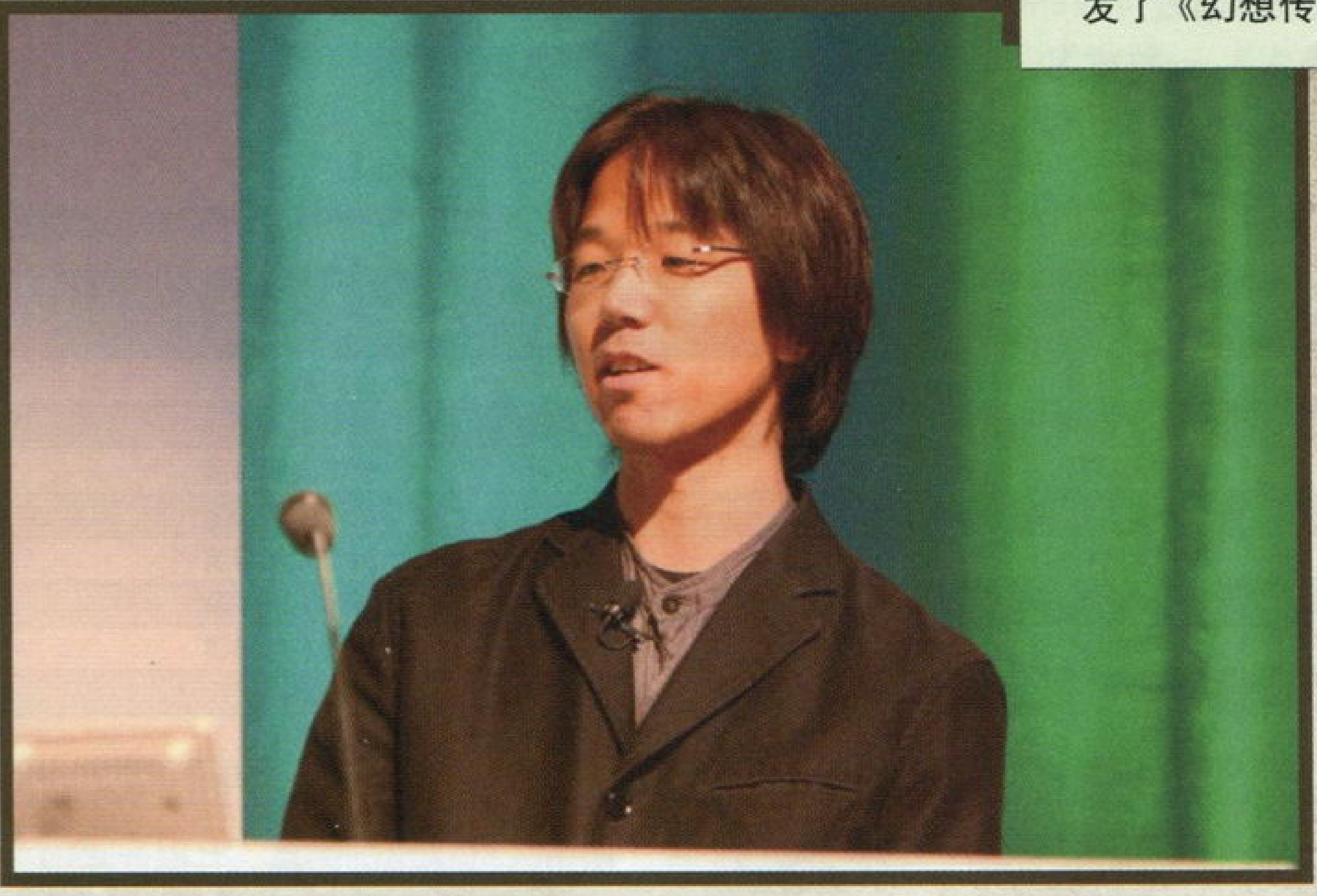
2010 年初，任天堂宣布坂口博信的 MistWalker 正在开发一款 Wii 独占游戏《最后的故事》。这个游戏名的由来可能与当年的《最终幻想》一样，暗含着坂口博信“最后一搏”的决心，如果它再次惨败，坂口博信或许会从此隐退。当年坂口博信因为不满 N64 采用卡带媒体，认为只有大容量的 CD-ROM 才能实现他大量穿插 CG 动画的构想，于是强烈要求 Square 高层将《最终幻想 VII》改为 PS 独占，给 N64 造成了致命打击。现在兜了一个大圈，坂口博信再次将自己的命运押在任天堂的主机上。此前他与任天堂合作的《ASH 远古封印之炎》销量仅 11 万，以目前 Wii 上 RPG 游戏的销售情况，《最后的故事》的销量也不容乐观。坂口博信复出后遭遇种种挫折的根本原因可能是日式 RPG 本身的整体没落，开发更具国际口味的游戏才能走出迷雾。《最后的故事》融入了一些动作射击游戏的元素，希望在欧美市场的表现能令人满意。



五反田义治
【少年天才】

Profile

1976 年出生，日本游戏业界最年轻的社长之一。高中生时代加入日本 TELENET 公司从事游戏开发，在 SFC 的《绯王传》开发之际已崭露头角，担任主程序。之后他参与开发了《幻想传说》，由于与发行商 Nacmo 发生冲突，于是连同则本真树、初芝弘也等人共同成立了 Tri-Ace，并开发了《星之海洋》与 Namco 的“《传说》系列”全面对抗。初期五反田义治担任的是 Tri-Ace 系统开发部长，之后浅沼让社长退职，五反田义治继任为社长。



五反田义治作品列表

游戏名	发售时间	平台	担任职务
幻想传说	1995年12月15日	SFC	原案/主程序
星之海洋	1996年7月19日	SFC	原案/主程序
星之海洋2	1998年7月30日	PS	导演
女神侧身像	1999年12月22日	PS	导演
星之海洋 蔚蓝星球	2001年6月28日	GBC	导演
星之海洋3	2003年2月27日	PS2	导演
凡人物语	2005年1月27日	PS2	程序
女神侧身像2	2006年6月22日	PS2	主程序
无尽的未知	2008年9月11日	X360	主程序
星之海洋4	2009年2月19日	X360/PS3	监督

Tri-Ace
地点：东京品川区
创立时间：1995 年 3 月 16 日
注册资本金：9000 万日元
员工数：153 人

2006 年 4 月 6 日，微软召开了面向全球媒体的新闻发布会，公布了日本第三方强力支持的游戏阵容。这次发布会的焦点是 Tri-Ace 加盟 X360 阵营。这是很多国外媒体第一次看到 Tri-Ace 社长五反田义治，那一年刚过而立之年的五反田义治长着一副娃娃脸，他的年轻在排资论辈的日本企业界显得格外醒目。著名游戏博客 Kotaku 戏谑说：“五反田其实不止 12 岁，他已经 13 岁了！”

1993 年，高中都没毕业的五反田义治加入了日本 Telenet 旗下的狼组。日本 Telenet 是成立于 1983 年的老牌游戏开发商，其作品以 PC 上的色情游戏为主。当时在一次公司改组中，损失了大批核心人才，17 岁的五反田义治成为了狼组的编程骨干。在《绯王传》之后，五反田义治写了一部小说，名叫《Tale Phantasia》。这部未发表的小说在狼组内部传阅之后，所有人都赞不绝口，一致认为应将其改编为游戏。该作获得了 Namco 的资金援助，而且花大钱请到藤岛康介担任人设，游戏的开发规模不断扩大，容量从 16M 增加到 48M，还破天荒地加入 SFC 游戏不敢想像的真人演唱主题曲。然而在制作规模扩大的同时，五反田义治发现这款游戏已经不再属于自己。Namco 派出不少精兵强将参与游戏制作，将游戏企划案修改得面目全非，游戏名也以不合英文语法为由改成《Tales of Phantasia》。狼组成员对于 Namco 霸占他们的作品十分不满，在游戏开发中途愤然离去。五反田义治、则本真树、浅沼让三人共同出资成立了 Tri-Ace，公司名“三大王牌”便是指三位创始人。

Tri-Ace 成立后找到自社开发实力孱弱的 Enix，虽然 Enix 拥有《勇者斗恶龙》这个金字招牌，但是由于长期采取代理发行体制，自身开发实力太弱，因此向 Tri-Ace 提供了非常优厚的条件，不仅给他们足够高的开发自由，还在自己的办公楼里给 Tri-Ace 留了一个办公区。而 Tri-Ace 也从此忠心耿耿地仅为 Enix 开发游戏，一直被外界误认为是 Enix 的子公司。在 PS 的后期阶段，Tri-Ace 成为 Enix 的骨干，在《勇者斗恶龙 VII》等游戏因画面拙劣而遭业界耻笑时，Tri-Ace 开发的《星之海洋》和《女神侧身像》这两大系列



▲《永恒的尽头》销量与口碑不佳。

以其美轮美奂的画面备受好评。一直在 Tri-Ace 担任主程序的五反田义治可以说是最大的功臣，而社长浅沼让却花天酒地，据说将公司的钱用来包养情妇，结果被几位创始元老罢免，劳苦功高的五反田义治被推上了社长职位。

五反田义治为人低调，很少在媒体上露面。他当上 Tri-Ace 社长后，仍然醉心于编程，在他的努力下，Tri-Ace 成为日本最具实力的游戏开发商之一。五反田义治本人与微软游戏事业部高层关系亲密，在 Xbox 时代就已经建立了良好的个人关系，微软为 X360 游说日本开发商时，Tri-Ace 是最早决定加盟的开发商之一。五反田义治将他构想十年的《无尽的未知》献给了 X360，可惜销量并不理想。之后的《星之海洋 4》销量也不尽人意。为 Square Enix 开发了十几年的游戏后，Tri-Ace 首次更换发行商，与世嘉签署了《永恒的尽头》的发行协议。长期住在 SE 屋檐下的 Tri-Ace 正在成为一家真正的自由开发商。

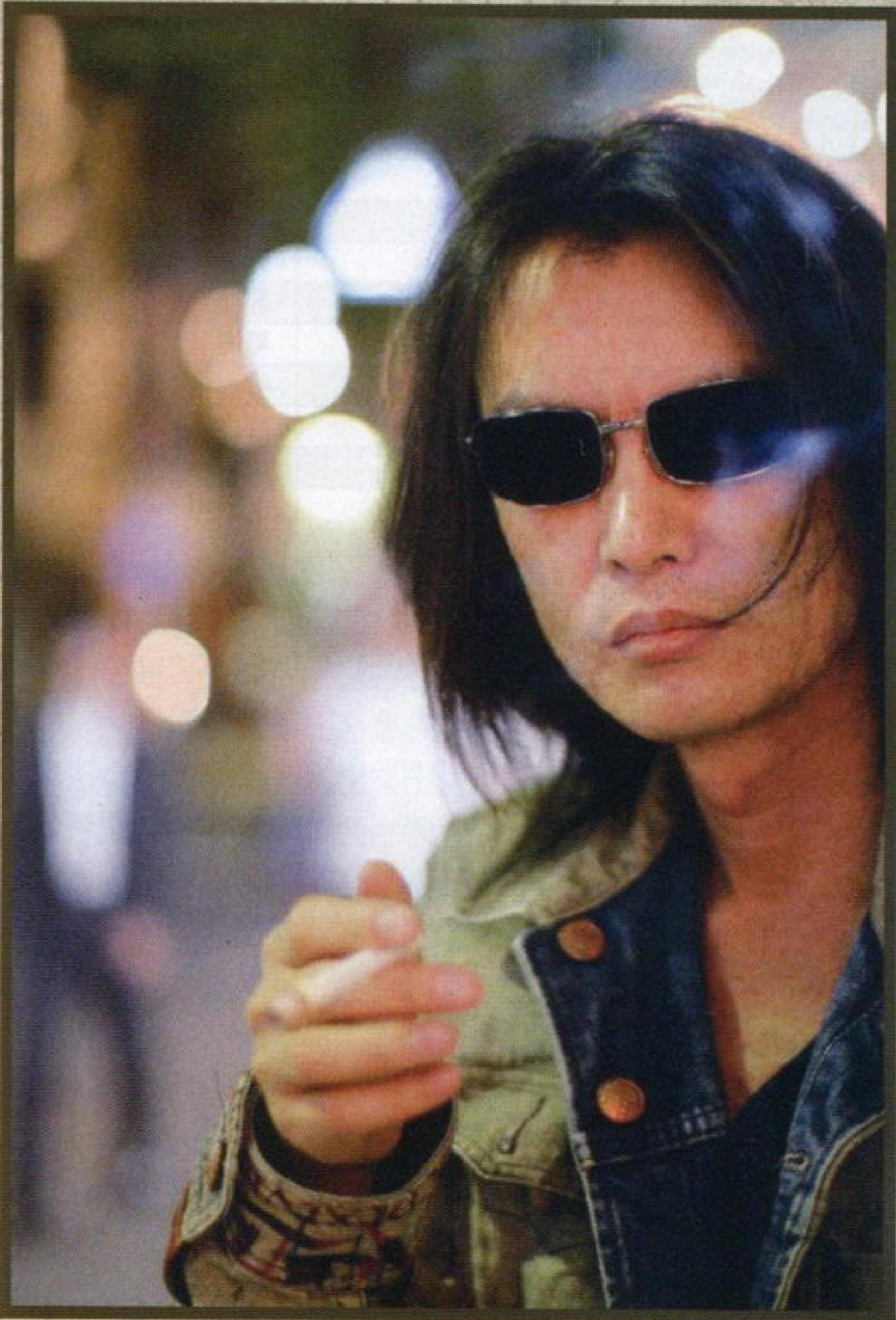


■《星之海洋4》的画面并不是很理想。

未来 摸索日式 RPG 的出路

五反田义治答应为 X360 开发游戏的同时，开始为高清时代开发一个全新引擎，可惜这个“ASKA 引擎”在《无尽的未知》和《星之海洋 4》中的表现都不是很理想。在高清时代之前，Tri-Ace 的技术力从未令人失望，而在整个日本都萎靡的高清时代里，Tri-Ace 不复当年之威，编程天才五反田义治也敌不过欧美的尖端水平。自从进入高清时代，Tri-Ace 似乎在刻意与 SE 划清界限。2005 年 10 月，Tri-Ace 从 SE 的涩谷区代代木总部搬到了品川区大井，而《无尽的未知》原本是交给微软发行。2009 年 5 月《永恒的尽头》公布时，导演胜吕隆之说：“比起 Square Enix，世嘉更能接受新 RPG 概念。”言谈间流露出对 SE 保守古板的不满。《永恒的尽头》是一款更注重欧美市场的游戏，不过海外的两个版本销量只有 23 万套，媒体综合评分只有 72 分，没有给 Tri-Ace 脱离 SE 开个好头。由于日式 RPG 的没落，Tri-Ace 的处境相当艰难。不过比起那些躲在掌机世界里畏首畏尾的日本开发商，为高清 RPG 抛头颅洒热血的 Tri-Ace 精神可嘉。不过鉴于接连三款游戏的画面表现，五反田义治最好重写一个新引擎，或者重新与 SE 合作以使用其“水晶工具”引擎——对于日式 RPG，还是那种干净靓丽的画面看着舒服。

板垣伴信【英灵殿的赌徒】



Profile

1967年4月1日出生于日本东京都，1985年3月毕业于早稻田大学高等学院，1992年3月毕业于早稻田大学法学部，同年进入Tecmo。板垣伴信参与开发的首款游戏是Tecmo的橄榄球游戏《Tecmo Bowl》，之后凭借《死或生》一举成名。2000年4月，板垣伴信晋升为Tecmo第三开发部部长。2001年10月成为Team Ninja部长。板垣伴信因为个人作风问题和一张爱得罪人的大嘴而在业界风评不佳，曾经闹出过性骚扰下属的丑闻。2008年6月，他在宣布辞职的同时，以Tecmo拖欠奖金为由将其告上法院，致使Tecmo股价大跌，出现破产危机。之后他挖走了Team Ninja的多数核心人员，组建了自己的英灵殿工作室。

板垣伴信作品列表

游戏名	发售时间	平台	担任职务
Tecmo Super Bowl	1993年11月	SFC	程序师
死或生	1996年11月	街机/PS/SS	制作人兼导演
死或生2	1999年11月	街机/DC/PS2	制作人兼导演
死或生3	2002年2月	Xbox	制作人兼导演
死或生 极限沙滩排球	2003年1月	Xbox	制作人兼导演
忍者龙剑传	2004年3月	Xbox	制作人兼导演
死或生4	2005年12月	X360	制作人兼导演
死或生 极限2	2006年11月	X360	首席设计师
忍者龙剑传 龙剑	2008年3月	NDS	执行制作人
忍者龙剑传2	2008年6月	X360	制作人兼导演

板垣伴信将1997年视为他人生的重要转折点，那一年他有两个“女儿”降生，一个是他真正的爱女，另一个是《死或生》。他也许不是一个好丈夫，但肯定是一个好父亲。他曾多次在媒体采访时谈到自己的女儿，自称女儿给他带来了很多创作灵感。板垣伴信对待自己的作品也像对待女儿一样充满慈爱。《死或生》发售后不久，Namco曾在电台广告中对其进行冷嘲热讽，结果《铁拳》成为板垣伴信最讨厌的游戏系列，多次发表炮轰该系列的经典言论。板垣伴信说：“我是《DOA》的父亲，我绝不容许对我家人的侮辱。我会用核弹百倍偿还，而且永远不会忘记。”虽然狂妄的个性使他在业界树敌无数，但当他离开Tecmo时，Team Ninja的多数人员都选择了随他而去。也许放荡不羁的只是外表。

板垣伴信嗜酒好赌，虽是早稻田大学的高材生，却生性懒散，曾经想当个职业赌徒，还好被家人与女友阻止。板垣伴信说，之所以没日没夜地戴个大墨镜，是因为身为一个赌徒不能被对手通过眼睛看穿内心。大学毕业后，懒散的板垣伴信因为Tecmo离家比较近的原因而加入了Tecmo。对于板垣伴信来说，开发《死或生》就是一场赌局，取该名的原因有“非生即死”之意。

《死或生》发售后成为Tecmo最成功的游戏，在业界刮起了3D乳摇旋风。为该作而专门成立的Team Ninja成为Tecmo规模最大、实力最强的开发团队。身为带头人的板垣伴信地位扶摇直上。2000年3月发售的PS2版《死或生2》使Tecmo业绩再创新高，并借此实现了在东京证券交易所的上市目标。板垣伴信劳苦功高，拥有“《死或生》系列”平台归属的决策权。2000年微软说服板垣伴信做出《死或生3》Xbox独占的决定，该作成为最早突破百万销量的Xbox游戏之一。

板垣伴信的处世原则是有恩必还，有仇必报。前Tecmo社长中村纯司对他多次提拔，所以被板垣伴信视为良师益友。但2005年安田善巳夺去了中村的权力，成为新一任社长。之后他借性骚扰案之机将板垣伴信降职，并拒绝支付《死或生4》的奖金，终于引来板垣伴信的疯狂报复。他不仅起诉Tecmo，而且在公开信中披露了安田的龌龊行径，并鼓动Team Ninja员工一起状告Tecmo，最终导致安田身败名裂、被迫辞职，Tecmo股价更下跌了60%。板垣伴信挖走Team Ninja之举对Tecmo造成了毁灭性的打击，不仅导致其屈身下嫁给Koei，而且《死或生》和《忍者龙剑传》这两大游戏系列也难以为继，至今无法公布新作。

板垣伴信离开Tecmo后休息了一年，专心享受搭建铁路模型、网球、摄影等业余爱好。同时，追随他的30多名Team Ninja开发者开始筹划新作。板垣伴信在一次酗酒大醉时将新公司取名为“东京海盗”，2010年正式更名为“英灵殿”。可能是因为在日本业界树敌太多，英灵殿工作室的处女作不是由日本的发行商发行，而是签给了美国的THQ。这对于不屑本土市场而崇尚欧美的板垣伴信不失为最佳选择。

Valhalla Game Studios

地点：东京中央区

创立时间：2010年3月

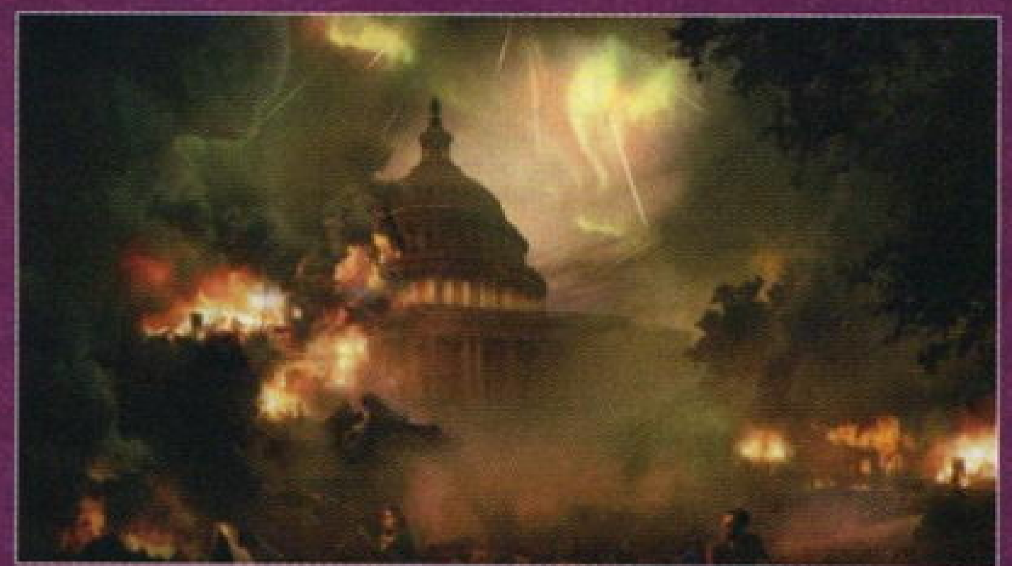
员工数：45人

Valhalla Game Studios

▲虽然公司名更改为“英灵殿”，其标志仍然有点像海盗船。

未来 英灵集结之地

2010年2月板垣伴信宣布已经与Tecmo达成和解，一个月后他的英灵殿工作室正式宣告成立。板垣伴信说，他的新公司之所以叫英灵殿，是因为它在北欧神话中指的是“被选中的战士们集结的地方”。板垣伴信希望集结最优秀的开发者们，开发出全世界最棒的作品。英灵殿工作室的近期目标是增加到100人，要完成板垣伴信的新作构想，这是必须的公司规模。板垣伴信表示他的新作《恶魔三全音》目标销量是400万套，这里面应该有一些典型的板垣式吹牛成分，不过另一方面也说明了板垣伴信对游戏素质充满自信。游戏初公布时，板垣伴信特别强调其游戏类型并非动作而是射击，并且有THQ提供的专业射击游戏开发团队提供支援，游戏中过度的暴力表现也明显是冲着欧美市场而来。不过板垣说他并没有刻意迎合哪个市场，他会在美式游戏的大气之余加入日本人特有的纤细，他说：“如果要说以谁为游戏制作对象，那应该是地球人！”



冈本吉起

【游戏共和国之王】

Profile

1961 年 6 月 10 日出生于爱媛县南宇和郡爱南町，毕业于创造社设计专门学校。1981 年以插画师身分进入 Konami，开发了处女作《时空飞行员》。1983 年冈本吉起加入 Capcom，掌管着 Capcom 的东京开发室。该部门关闭后，他被调到 Capcom 大阪总部，掌管第三开发室，接连开发了《1942》、《荒野大镖客》等畅销游戏。《恐龙快打》是他以游戏一线制作人员的身分负责的最后一款游戏，此后他虽然也在多款作品中挂上制作人的头衔，但主要负责的是宣传公关和人事管理。1996 年他成为 Capcom 开发本部长。2003 年他在 Capcom 的赤字危机中辞职，创办了“游戏共和国”。



Game Republic

地点：东京目黑区
创立时间：2003 年 7 月 1 日
注册资本金：7600 万日元
员工数量：267 人

在稻船敬二之前，统领 Capcom 所有游戏开发部门的最高责任者是冈本吉起。与 Capcom 培养出来的很多优秀制作人一样，冈本吉起个性鲜明。在 Konami 就职期间，上司曾让他开发一款以驾校为主题的驾驶游戏，冈本吉起认为该题材太无聊，于是不顾上司的要求，偷偷开发了一款飞行射击游戏。上司得知后勃然大怒，差点将冈本吉起开除，不过游戏出乎意料的畅销，上司的态度也为之一变。之后冈本吉起从 Konami 跳槽到 Capcom，工资从 13.5 万日元涨到了 35 万日元。初期他掌管的是位于新宿歌舞伎町松宝大楼里的 Capcom 东京开发室，在此期间为 Capcom 招募了不少人才，包括后来的《街头霸王》人设安田朗。

1996 年冈本吉起成为 Capcom 的开发本部长之后，联合任天堂成立了子公司 Flagship，协助开发了《塞尔达传说 木之章》、《塞尔达传说 小人帽》等名作。在 2001 年的 NGC 独占《生化危机》全系列事件中，冈本吉起也是幕后的主要推手。然而由于这次的错误决定，加剧了 Capcom 在 2002 财年的业绩恶化，Capcom 创始人迁本宪三长子迁本春弘将冈本吉起的权力架空，知道自己已经被打入冷宫的冈本吉起于 2003 年春季宣布辞职。仅相隔数月，在业界有不少人脉的冈本吉起就筹到了足够的风险投资成立了游戏共和国，并吸收了 Capcom 名古屋分公司的全部员工。最初游戏共和国的办公室位于猪岛海边的一个公寓里，后来搬到了东京目黑区自由丘的另一个公寓，公司初期只有 18 人，其中有一名女性。公司所有人的工作和生活都在那间公寓里，白天时把榻榻米一收，就变成了工作场所，每天晚上都工作到两点。

Game Republic作品列表

游戏名	发售日	平台	发行商
源氏	2005年6月30日	PS2	SCE
大家来派对	2005年12月10日	X360	微软
勇者物语	2006年8月18日	PSP	SCE
源氏 神威奏乱	2006年11月11日	PS3	SCE
先祖之魂 失落的传承	2007年6月21日	PS3	SCE
玩具屋	2007年11月1日	PS3	SCE
黑暗迷雾	2007年11月8日	PS3	SCE
龙珠DS	2008年9月18日	NDS	NBGI
龙珠DS2	2010年2月21日	NDS	NBGI
诸神之战	2010年5月28日	PS3/X360	NBGI

有时还会半夜到海边钓鱼，钓到的鱼就是第二天的早餐。游戏共和国就在这样困难的环境中逐渐发展到了将近 300 人的规模。

2007 年冈本吉起接受美国 1UP 网站采访时说：“对于离开 Capcom，我觉得有些对不住他们，因为我以乎助长了辞职之风。在我之前离开 Capcom 追逐自由独立的人无一成功，而我却创造了成功的先例，这可能鼓舞了其他人跟随我的脚步……”可惜事实是游戏共和国除了规模比别的独立工作室大一些，在商业上却没有任何成功案例。冈本吉起募集到的第一笔投资来自 SCE，他用这笔资金全力开发了画面美轮美奂的 PS2 游戏《源氏》。在该作发售之前，冈本吉起曾表示希望游戏首发当天能够有 2 万人到场参加首发活动，结果秋叶原的首卖会现场只到了 15 人，为该作投入了巨额宣传费的 SCE 大失所望。微软将 X360 打入日本时，冈本吉起也积极加盟，力邀《樱桃小丸子》作者合作开发的《大家来派对》成为 X360 的首发游戏之一。该作首周销量仅 641 套，从此冈本吉起被网友戏称为“641 本吉起”。



未来 生死一线间

2008 年末，冈本吉起再次接受 1UP 采访时笑容仍在，却多了一份凄凉。他感叹自己离婚后的单身生活，说自己没钱没女人，只能终日躲在家里玩游戏。他又搬到了公司公寓里，和游戏共和国的其他单身汉们一起喝酒看碟。曾经的豪车生活也离他远去，他的母亲撞烂了他开的 2002 款宝马 GTR，他还有一辆保时捷被员工撞毁，他怀疑自己可能保不住最后剩下的一辆宝马 750，所以如今他只能以自行车代步。而他的最后一个女友也随着豪车的消失弃他而去。

冈本吉起对未来仍然充满期待，他相信坏运气已经离他远去。他开玩笑说：“过去半年我们公司已经有 5 辆车出了事故，但都是发生在别人身上，我想这是件好事，就像他们把坏运气从我身上带走了。”以目前游戏共和国的游戏销量，很难支撑其 260 多人的薪水开支。好在还是有发行商愿意与游戏共和国签约，NBGI 是其主要资金供应者。游戏共和国为 NBGI 开发的两款《龙珠 DS》销量都不理想，5 月份发售的《诸神之战》更是惨败。如今风格与上田文人作品十分接近的《魔神之地》被寄予厚望，它的质量关乎游戏共和国的存亡。



▲《魔神之地》与上田文人的新作《最后的守护者》有异曲同工之妙。



本期自由谈属于特别版，两篇文章都是游人故事，都有五味真情。夏天是一个毕业的季节，这个“毕业”包含了很多，有人告别了学校告别了兄弟，有人告别了人生的一段旅途，有的人只能默默送别人上路。有的人从学校走出来，有的人从自己的阴霾中走出来。有的人结束了恋情，有的人结束了单身，种种“毕业”的味道让夏天多了淡淡的忧伤，悄悄的希望。本次这两篇文章都真情，温润了仿佛永远重复着只属于自己的悲剧和喜剧的平凡人的心。

我的牧场和我们的物语



东北的秋天，来的匆忙，去的缠绵。诸多复杂的情愫，在这里纠缠不清。

黄昏，树影下，秋风拂过，逗弄一个沙沙作响的世界，无数情人不知疲倦地在我的眼前往来穿梭。孤单，倒也陶醉在情人们所谓的爱恨情仇之中。

情人？是啊，一段大学生活，我如同一个和尚在大学里披着袈裟淡定的走了一遭，空荡荡的来，空荡荡的去。女孩儿的手被塞在别的男孩儿的手里，一部薄荷绿的PSP被我自己狠狠的塞在了我自己的手里。别笑，我真的是不得已。

我始终坚信每个人小P里的私藏反映了其人的喜好。打开我的小P，满眼的模拟器。果然，我是一个怀旧怀到无可救药的人。自得其乐地生活在过往时光中的某人，已然被青春淘汰，可倔强的他却还坚信是他淘汰了青春。这种淘汰的法则亦如我心底的那个同桌的她。我始终挂念着她，宁愿让自己迷失在那段曾与她同桌的岁月里，怀念中渐渐忘记了自己，时光的变迁中，她也忘记了那段日子。

不由自主的拿出了手机，在斑驳的树影中和好友发起了短信。

“唉，兄弟，我这有好多情侣啊，你什么时候也赶紧找一个吧，要不咱哥儿几个就要做一辈子的纯爷们儿了。”按下发送键后，我的心底五味陈杂。

“二哥，我办事，你放心，有我在，我一定不会让纯爷们儿的悲剧发生。”本想让孤身一人的他和我一起唏嘘爱情，可他倒是信心满满，这反而搞得我更加失落。

“好，那我等着，对了，你也传授我点爷们儿速成秘籍吧，告诉我如何能把一个和尚手中的小P换成女孩儿的纤纤玉手？”

“你的小P中有模拟器不？”

“有，很全很强大，请指教。”

“打开GBA模拟器，那个《牧场物语》。”

我没有再回短信。关机，微笑，转身，夕阳的余晖中PSP的POWER欢快的亮了起来。

这个存档是我很久很久以前用PC上的模拟器打下的。那段日子疯狂的迷上了GBA上的《牧场物语》。那种用心一点一滴经营自己生活的过程总是让人有一种强烈的归属感。我承认这是一种YY的行为，但是，游戏中那浓郁的生活气息又总是让人欲罢不能的全身心投入。

不止一次的幻想过同桌的她就是游戏中的那个女孩子。男人嘛，爱上《牧场物语》的很大一部分原因就是因为在牧场的生活中可以娶妻生子，淡然生活。所以，我用百分之一百二十的精力去经营着那不过几MB大小的世界。

后来我们分道扬镳，很俗气的原因——我们考上了大学。同桌的她走了，这段记忆也就尘封了，而牧场，也就荒废了。

不知道为什么朋友会突然想起让我玩这个他曾经嗤之以鼻的游戏。他曾以极其鄙视的语气断言这游戏不过是给一个对生活没有信心的人用来疗伤、逃避的工具，当时的我没有反驳，因为他说的对。她，已经被我装进了那个世界。而我，需要做的就是每天揣上一瓶葡萄酒，一路小跑的到杂货店送给她，看着小小的屏幕中她微红的双颊，同桌的影子也就渐渐的清晰。

我们可以称之为不成熟的想法。然而，当我再次打开游戏时，想法却貌似已经消失了，而我也似乎没有了当时的冲动。夜，渐渐笼罩了有些秋意的校园，窄窄的单人床上，PSP泛着幽幽的光芒，GBA模拟器完美运行，牧场的世界在若干年后重见天日。

很是巧合，牧场里的季节也是秋季，而且是秋季的第一天。卡莲的心还是黑色的，看来，距离红心还有很长的一段路要走。牧场里的一切依然是那么井井有条，卡莲在接到葡萄酒后还是会双颊绯红，鸡舍里的鸡在等着我的喂食，大桶牛奶依然能够从那几头奶牛的身体里华丽的挤出，冰箱里的东西放上一百年也不会变质，料理依然可以做，小狗还认识我，抱一抱它还是会跳出一颗红心来表示它的喜悦……时过境迁，感觉，其实早已经由浓烈变成了平淡。谁说这个世界存在永恒，曾经的棱角已经被悄无声息的磨平；可谁说这个世界没有永恒，存档在忠诚的记录着我们的纯真年代。所以，我的游戏演讲稿上在这儿清楚的标注着五个字：此处有感动。

在这样一个忙碌而浮华的世界里，相信和我年龄相仿的人都会晓得，找到一种纯纯的感动是多么的不容易。

或者说，纯纯的感动通常是需要蠢蠢的行为来做铺垫。

于是，蠢蠢的我满心欢喜的开始了一段几乎被遗忘的牧场时光。挖矿，累晕到住院；买葡萄酒，买到破产；挥动锄头，对着奶牛一顿乱舞，并不算复杂的游戏规则现在看来总是那么难以记起，摸索中又

如一个新人一般小心翼翼地接手自己那块曾经的天地。

当然，这片天地中还包括女孩子。

卡莲的最爱我还是没有忘记的。一瓶葡萄酒就可以换回好感度的提升。但是很遗憾，提升同桌的她的好感度的方法我却始终没有知晓，哪怕是我们做了十多年的同学。懦弱的我总是徘徊在牵手和放手之间，她似懂非懂，而我却已经白了头。

也许我迟迟没有将这“牵或放”的理论转化为行动的原因就是，始终有牧场中的一个卡莲供我去追求。在这种模棱两可中，事情一拖再拖，我知道纵有千般原因万般借口，天下的故事也终归要有一个结果，而结果，无非就是两个：YES OR NO。

就这样想着，玩着，时间飞逝我却进度缓慢。每次举着一罐子葡萄酒冲进杂货店对着卡莲说话她心动我也心痛。毕竟，这里埋藏着我幼稚的冲动，离开杂货店总是会走着而不是奔跑，因为我在思考那个和我同窗了十多年的她最后会不会因为我迟到的礼物而双颊绯红。

但我并不知道，这一切是否只是是想念或者怀念的后遗症。

夜深了。窗外响起了风声。风吹树叶的沙沙声吵闹的人心绪烦乱，手中的PSP安抚着牧场里的那个躁动的我。这么大的风，窗外的叶，应该已经被吹落了。那掷地有声的破碎，听的人心力憔悴。

牧场里的一切，已经井井有条起来。我努力的将它与现实的世界分开，却发现，牧场里的秋天，以及树林里的落叶，让人无法冷静去面对。

恍恍惚惚，却要彻夜无眠。

牧场中的我努力的劈着木头，为的就是升级房屋，让我的新娘住上宽敞的房间；我努力的挖着矿，一块又一块奥哈里钢入手，为的就是为我的新娘打造属于她的首饰；我无比用心地贿赂着小精灵，为的就是让他们来帮我锄草收获，而我便可以脱身去端着一罐葡萄酒满世界的寻找我的她……

午夜。趁着换电池的工夫，打开了手机，两分钟后，一条短信进来了。

“二哥，睡了么？还在牧场？”

“是啊，在这换电池呢。睡不着，我要奋战一夜。对了，这么晚了，有事么？”

“没，只是我们这里起风了，风吹落叶，沙沙沙，我睡不着。”

“那……玩儿小P吧，它会让你度过漫漫长夜的……”

“二哥，深夜里难以入睡的人，其实不是睡不着，正如你玩着牧场物语，可心却根本没在牧场中。”

“臭小子，你是蛔虫。”

“报告二哥，蛔虫真的要睡觉觉了……”

关了手机。浓浓的夜色洒在薄荷绿的机身上，无比怪异。

也许是哥们儿的话起了作用。整整一个后半夜，我始终徘徊在十多年的她和一张卡莲的贴图中不能自拔。关于牧场中究竟发生了什么，已经不重要了。如果我对她有游戏中这样死皮赖脸的送葡萄酒的勇气，或许结局已经不是今天这个样子了。

但是，今天的一切，算是结局么？

想到这，我豁然的开朗，风吹落叶的旋律，滋长我的勇气。卡莲那已经是蓝色的心，暗示着我也应该对她做些什么了。

东方发白，终于也玩到了牧场秋季的最后一天，我信心满满的关上了小P。牧场中的时光虽然是虚拟的，但是，如果要经营下去还是需要一些时间，精力和勇气。一个夜晚，我没能与卡莲牵手，秋季的最后一天，没有煽情的轰轰烈烈，平淡的，如落叶那样寂静无声。

然而，有些事情终归还是明白了：慨叹着别人的牵手，还不如我自己去找一双手来牵。如果我能对她说出那些堵了我十多年的话，即使被拒绝我也心甘情愿。希望一切都发生和结束在这个“聚贫僧十多年勇气于一天”的秋季中。

小P放在寝室安静的充电。打开手机，刚要给同桌的她写去那条迟到了十多年的短信，却收到了短信。

“二哥，醒了么？牧场生活怎么样？”

“半梦半醒。牧场的爱情，神奇的很，一夜，仿佛一个轮回。”

“是啊，二哥，我想告诉你，在你牧场爱情的同时，我也遇见了我秋夜的爱情。”

“哦？说来听听？让我看看是谁让你告别了纯爷们儿。”

“就是那个女孩子，你认识的。”

“谁啊？”

“什么谁啊，你俩同窗十多年，还做过那么长时间的同桌，你会不知道？”

我这回应该是醒了。

“哦，好小子，这就是你昨夜失眠找我吐糟的原因吧？”

“是啊。那是我忐忑的借口。不过话说回来，你不也是昨夜未眠嘛？”

“我？算了吧，我是个游戏人，我的失眠，只不过是为了游戏而已。”

拔掉充电器。保留牧场物语的存档。十多年的犹豫换来的结果应该想到了。我现在需要的不是遗憾，而是祝福。牧场里的一切，就让她伴随那个存档永远的停留在那个秋天吧，一切定格，不前进，不退后……

穿戴整齐，推开房门。眼前的一切有一些让人懵然。一夜的时间，落叶铺满甬道。枯索的树枝，无力的在秋风中摇曳。那偶尔还飘落的叶子，将秋的外衣温柔的撕去。牧场的一夜，原来，挥别了一个季节，凋谢了一个世界。

哥们儿的短信又过来了。

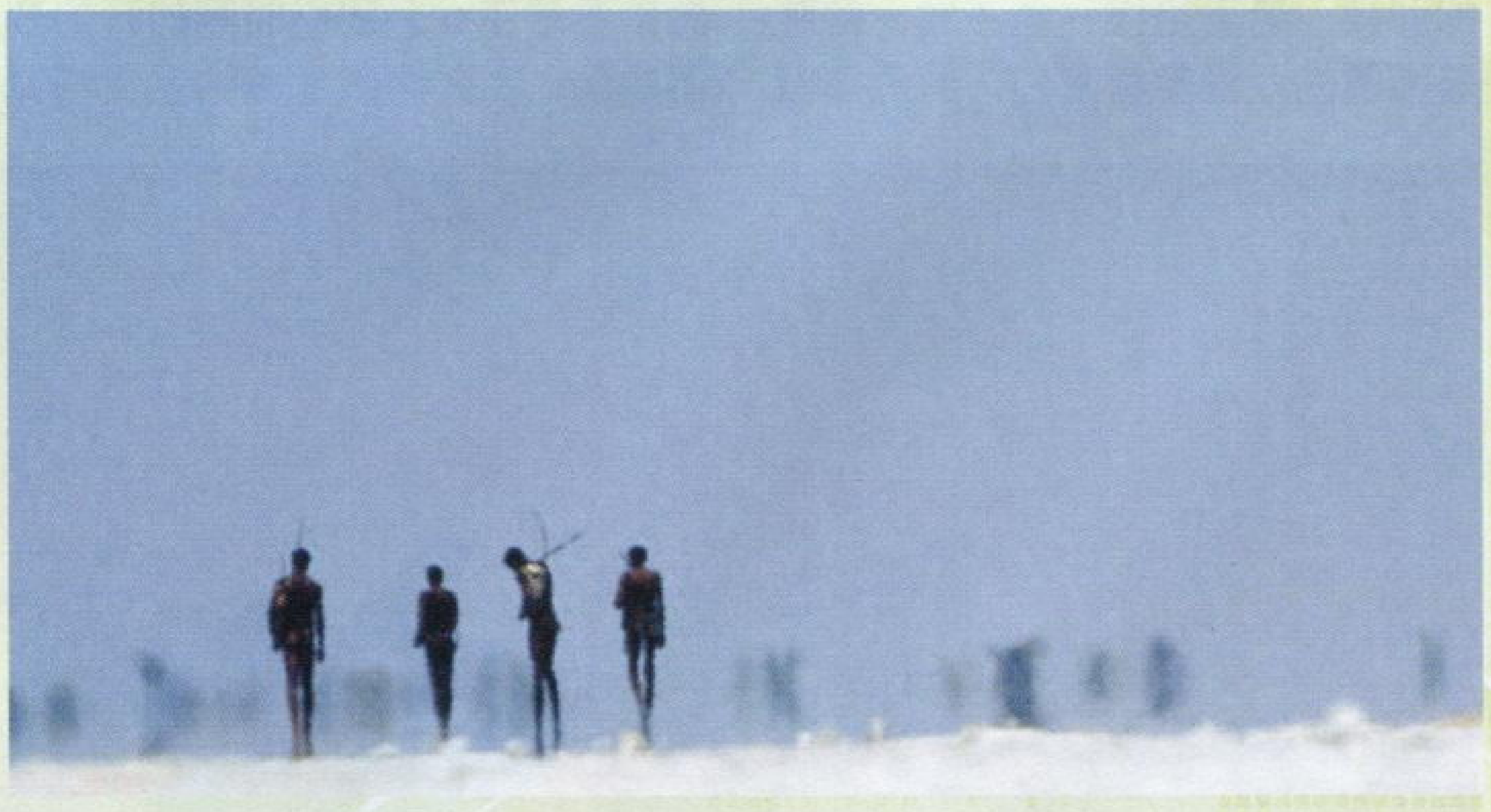
“二哥，快出门看落叶，好美。秋天，真的过去了。”

我静静凝望。落叶，很美么？秋天，又真的过去了么？我悄然把自己融进这个季节里，让那个定格的秋天，和那十几个春秋，伴随着我手中的小P，坚定的碾过这条铺满落叶的路上与秋有关的脆弱的一切……

文 方达

老吴所依

如果有一天　我老无所依
请把我留在　在那时光里
——汪锋《春天里》



CZXXXX号航班在夜色中缓缓降落在机场，十五分钟后，老吴推着行李箱出现在我的视线之中，我们礼节性地简单地拥抱，而后便寒暄着走向机场外的出租车载客点。距离上次见面已经两年有余，然而他却并没有什么明显的变化，只是隐隐有了些发福的迹象。出租车昏暗的灯光下，我们有一搭没一搭地聊天，我发觉他的眼睛里蒙着一层灰灰的雾，让人看不透心事。

屈指一算，我们相识不过六年，然而有关彼此的回忆却填满了整个青春。六年以前，我和老吴等一群志同道合的兄弟终日厮混在一起，逃课、泡妞、喝酒，一起在学校门口的黑网吧和游戏室内昏天黑地战斗。在毫无课程压力，人人都闲得蛋疼的经济学院，我们夜以继日不知疲惫地折腾着，仿佛一群从艾泽拉斯穿越而来的发条地精。现如今，当我在在空荡荡的办公桌前回忆起这一切，感到冥冥中已恍若隔世。

后来就毕业了，我们在七月份的尾巴八月份的前奏里喝了一顿大酒、摔碎了一大堆暖水瓶之后便默默无闻地滚出了校园。像所有的年轻人一样，我们纷纷开始了自己的寻梦之旅，只可惜这所偏安一隅的内陆小城所能容纳的梦想太少，兄弟们在一声叹息之后大多选择了离开，天南海北地滚到了祖国各个广袤而繁华的都市中继续自己的生命旅程，还记得大家说走的时候，一下子就走了。就这样，能聚在一起喝顿酒的人越来越少，越来越萧条，

最后只剩下我和老吴这两个无欲无求的庸懒之徒留了下来——噢对，同时留下的还有一个面容模糊的矮胖子，他的上唇有两撇浓郁且微微上翘的胡须，时常把一顶艳红色的耐克运动帽扣在头顶，远看去宛若没穿背带裤的超级马里奥。这名忧郁水管工之所以没有离开并不是因为他无梦可追，而是因为跟他青梅竹马的姑娘在这座小城里嫁给了他，那个姑娘我曾有幸见过几次，伊长得粗壮伟岸气势恢宏虎啸龙吟，倘若能在背后再扣上一个壳的话俨然就是一头标准的雌性库巴——我时常恶毒地想，所谓的不是冤家不聚头，大概说得就是这么一回事。

我和老吴约马里奥一起小聚，郁闷的水管工一直在絮絮叨叨地说自己工资太少，房价太贵，他半生牛X，到头来竟然连在这座小城蜗居的权利都得不到，真他大爷的失败。我打断他说孙子你闭嘴吧，来来吃肉喝酒。他说不行，我吃不下也喝不动了，老子现在有脂肪肝，脂肪肝你知道么？我说好，那咱不吃了，找个游戏厅去耍会儿拳皇？我随机选人，再让你半管血。他说你就是让我两个人我也不去。我媳妇刚才已经打电话了，她说让我记住，我本不是个一般人，我是迟早是要出人头地的，你们那帮狐朋狗友都是流氓，跟他们一起混根本没前途，所以吃完饭以后必须马不停蹄地滚回家。听完此话我只能沉默，半晌之后举杯过顶，对老马说，你媳妇说的对，你确实不是一般人，你是个二B。来，让我们为了丫正确的立场而干杯！

我还记得，当我和水管工斗嘴的时候，老吴始终一言不发，他眯着微醺的双眼看着我们，嘴角微微上翘，仿佛一名睿智的先知。

回首当年，十几条纯情的汉子从漆黑狭小的游戏室踢《实况》归来，随便找一个路边的大排挡就能喝得风声水起，即便到了月末人人手紧的时候也不例外。没钱吃热菜，我们就点上四五盘花生毛豆，吃几个豆，喝上半瓶酒，依然也能轻易地豪情万丈起来。等到我们连花生毛豆都吃不起的时候，我们便拿各自不堪回首的回忆当作下酒菜，反正人生就是茶几，上面布满杯具，所以无论谁有什么不开心的事，不妨在酒桌上说出来让大家开心开心。酒喝完了没关系，把喝空的酒瓶子卖掉还能换酒，就这样空瓶子换酒，酒喝成空瓶子，空瓶子又换酒，就这样周而复始生生不息，我们就有了永远也喝不完的酒。但似乎只是转瞬之间，只剩下我老吴深夜饮酒，举杯空对月，对影成三人。我问老吴："你丫有什么感受？"老黄撇撇嘴，伸出右手的食指与中指，缓缓对曰："随缘。"

那个时候，我真的认为老吴是一个无欲无求之人，他满怀在现代社会已濒临灭绝的魏晋风骨，且颇有豪侠之风。我在毕业后滚进了一家相对稳定的小单位混了个闲职，虽此生再无可能大富大贵，但大抵还是能混个温饱。至于老吴，那时的他始终醉心于悠然自得晃晃悠悠的感觉，采菊东篱下，悠然见南山，把为五斗米而折腰视为天下第一土鳖行为，时常宣称无论什么东西都无法用来交换他的自由，哪管颜如玉，遑论黄金屋。

然而生活有时就像是玩笑一场，一直不肯向现实低头的老吴最后竟然也要走了——那段时间他开始变得暴躁，别人再以宅男的名义与其相称的时候，他不再微笑着默认，而是奋起反击道："宅你大爷，你才是宅男，你全家都是宅男！"后来，老吴对我说他心中开始有了心魔，红发不良少年八神被心魔折磨成了暴走八神，洛伦丹的英俊王子阿尔萨斯被心魔折磨成了死亡骑士，至于他自己，也开始在心魔的驱使下走向了自己的另一面。老吴还说自己心里清楚的很，**这种心魔其实并不叫做梦想，而应该叫做欲望。**无奈的是它的力量太大，自己无力与其抗衡。再后来，老吴对我说他马上要去海南投奔一个搞房地产的远房表叔，并要在自己功成名就后尽情享受南国的椰风海韵和碧海蓝天。

且说老吴临行的前夜，他来到我凌乱的窝，我们一起手舞足蹈地打了半个通宵的《铁拳》，直到两人大拇指都被劣质手柄磨得生疼。月明星稀，我们疲惫地伸了个懒腰，点起两支三五，这才开始说话。我说老吴，苟富贵，无相忘。他报以爽朗地大笑，说必须的，必须的。

就这样，老吴一去就是两年，这段时间里我们几乎失去联系，仅仅在春节时通过两次电话，每次都是说上一些无关痛痒的吉祥话后便匆匆挂掉。我曾一度认为我和老吴此生也就从此陌路，直到老死也不再会有任何往来。

这次突然归来，老吴在电话里说是趁着端午放假，他要回到这座小城来找找当年的感觉，小城虽小，但是小城故事多。

于是我们在母校旁肮脏的小酒馆落座，对酒当歌，人生几何。老吴开始讲述他在海南这两年的所经历的种种，有悲有喜，总之仍然还是有些不如意，但好在一切都在步入正轨。他已不再执迷那种不切实际的自由感觉，开始渐渐地融入了那些面容模糊朝九晚五上班族之中，至于曾给将我们之间的友谊紧紧串联起来的游戏，他也早已几乎不碰了……谈笑间，我注意到他的笑声明显干涩了不少，言语也不再像霸王丸手中的河豚毒那样犀利，有时甚至不得不借助肢体语言来表达自己的思想，他挥舞着自己的双手，瘦长的脸上渐渐渗出了汗水，恍若一头无助的长颈鹿。

之后的两天，老吴一直在忙自己的事，我们不得见面。在他临行的前一日，我们很矫情地在东苑街南头的一间小服装店前合了影——这个地方曾经是一家游戏店，老板是一名祖籍天津的中年汉子，极爱少马爷马志明的相声，擅长快板，甚至能够在玩《山脊赛车》的同时不打磕巴地唱出全本的《玲珑塔》，在我的记忆里，他似乎无时无刻都在爽朗地大笑。有一年的冬天，我们大剌剌推门走进那家游戏店的时候，却十分错愕地看到老板正把脸深埋在双手中毫无顾忌地大声哭泣，于是我们知趣地默默退了出来，心中满是疑惑但却不知该说些什么。老吴说，现在的他很羡慕那个老板，至少他活得很豁达，能够随时用笑或者哭来表达自己内心的情绪，至于他自己，现在已经被生活折磨得丧失了大哭与大笑的技能，脸上的惟一表情除了机械的微笑之外只剩下了麻木。"我现在已经基本有了不以物喜不以己悲的觉悟。"老吴在合影之后无奈地叹了口气，"按照先贤的说法，我已经是状态帝，是这个世界上境界最牛X的一小撮人了，但是我却从来不曾像现在这样感到自己是一个纯粹的傻X。"

三天的假期一晃而过，老吴要回去了。开往机场的出租车上，车载收音机里汪锋正在尽情地歌唱，我们一路无话。在候机楼门口的小广场上，老吴从后备箱里费力地扛出了自己硕大无朋的拉杆箱，而后他点上一支烟，告诉我刚才在车上听到的那首歌让他找到了久违的感动——我想他没有撒谎，因为我看到他因疲惫而略显黯淡的双眼里，正闪烁着淡淡的光。

有光就好，毕竟有光就有了希望。我记得两年前，就在这个我们告别的机场，老吴背着一个简单而干瘪双肩包，信心满满地对我说自己即将在南国灿烂的阳光下大展宏图。我还记得，那个时候他的眼睛明亮而清澈，就像海南的天空。



"酒喝完了没关系，把喝空的酒瓶子卖掉还能换酒，就这样空瓶子换酒，酒喝成空瓶子，空瓶子又换酒，就这样周而复始生生不息，我们就有了永远也喝不完的酒。"

文 小奥斯卡摔了个脆的

邪魔院

小编带你走近日本

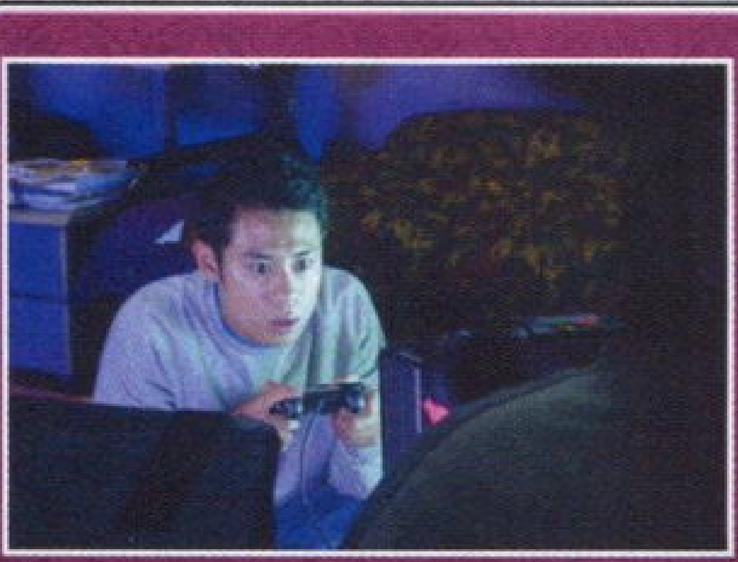
九兵卫

某天和奈落在地铁站等人，自动售票机前看见三名日本人拿着百元大钞对着机器指手画脚不知所措，心想是不是遇到困难了，于是便上前好心提醒："对不起，这台是充值的机器，售票的机器在旁边"，哪知日本人倒是不领情，淡淡地说了句"我知道"便继续低头捣鼓，走的时候也没有半句感谢，让人不禁哑然。事后奈落感叹：这帮日本人一定是在中国呆久了。或许是这样吧……



流行与生活

社会中的OTAKU



从学校迈入工作岗位，身分的转变以及来自社会的责任会让OTAKU的生活发生很大变化。日本是一个到处都是宅的国家，找到志同道合的同好并不是难事，但大家也别忘了，日本同样也是全世界社会压力最大的国家之一。到底怎么处理工作和爱好之间的矛盾，我们不妨听听日本友人自己的说法。

【工作一结束，下班回到家里就可以变身为"OTAKU"战士了！】

【在外面的时候，顶着别人的视线玩《口袋妖怪》或者看《海贼王》已经是最大的限度了，再怎么说我也是30岁的人了。】

【我是会社中人事方面的担当，对于刚刚就业的年轻人来说，有这方面的爱好我觉得很理解。】

【工作之后就不能玩《口袋妖怪》了吧，看看《海贼王》、《柯南》这些长寿的国民级作品倒是应该没问题。】

【工作是工作、私生活是私生活。上班的路上，我总是随身带着ipod听各种电波歌曲，很燃很有干劲；但到了办公室，你总不能指望有志同道合的宅男和你聊OTAKU的家常吧！】（小九吐槽：编辑部倒是可以……）

【我就职的会社很小，似乎没人玩NDS或者PSP，所以我也不好意思当众拿出来玩。不过有一次去课长的办公室汇报工作，不经意间扫过电脑屏幕，发现他竟然用的是"《东方》系列"的壁纸！】

【只要工作干的非常出色，即便OTAKU的身分暴露也不要紧。据说是这样的……】

【其实不用遮遮掩掩也行，因为大部分普通人都完全不懂OTAKU的这些东西，相反如果被刚入门的"宅"看到，说不定还会投来羡慕的眼光，哈哈。】

【NDS和PSP我都只用来玩游戏，但NDS不仅是游戏机或者玩具，也可以是用来学习和健脑的工具，所以坐电车的时候掏出NDS完全不用担心别人的视线；相比之下，玩PSP的多数是中学生或者年轻人，因此玩之前得先观察一下周围，否则可能会视为异类。】（小九吐槽：难道这就是日本NDS数量远大于PSP的原因？）

东瀛采风

走进花之都——千叶

除了东京、大阪这些日本一线都市，身为电视游戏玩家，大家对千叶县这个名字应该也有特别的感情。因为每年的东京电玩展，来自世界各地的玩家以及媒体都会涌入千叶县的幕张展览馆，参加全球规模最大的电视游戏展会。趁着距离今年的TGS还有一段时间，本期小九就给大家简略地介绍一下被誉为花之都的千叶。今年想要随小编一道前往东京、游览TGS的读者，可要留意了哦！（笑）

幕张新都心



幕张是跨越千叶县千叶市美滨区以及习志野市的地区总称，这里临靠东京湾，多条交通线路在此汇集并连接着千叶县境内众多标志性场所。迫于东京首都圈巨大的社会与生活压力，1970年日本政府将千叶县境内的幕张作为新都心之一，进行了大规模的扩建和改造计划。随着周边设施的不断落成，如今的幕张已经迅速发展为集旅游、交通、商贸以及文化为一体的全新地标，名副其实地成为东京近郊的"新都心"。

幕张展览馆

幕张展览馆的日文名为"幕张メッセ"，位于日本千叶县千叶市，是规模仅次于东京国际展示场（Big Sight）的日本第二大展览中心。"幕张"是当地的地名，而"メッセ（Messe）"则是德文的"贸易展"之意。整个幕张展览馆由国际展示场、国际会议场以及幕张Event Hall三部分构成，自1997年秋季的第三届东京电玩展以来（前两届在东京Big Sight举行），每年的TGS都会如期在这里举行。除了TGS，世界三大车展之一的东京车展，同样也是每年都会在这里召开。



成田国际空港

东京首都圈有两大空港，一座是最早建成的羽田国际空港，另一座便是位于千叶县成田市的成田机场。作为日本最大的国际机场，成田空港年客流量居日本第二位，货运吞吐量居日本第一、全球第三。虽然客源主要来自东京，但由于距离东京市中心遥远，即使乘坐最快的火车从机场到市中心也要花上近一个小时。所以，成田国际机场主要运作国际航线，离东京市中心比较近的羽田空港，则主要负责国内航线和少量的国际航线。受一度闹得沸沸扬扬的"钉子户"事件影响，成田机场的建设过程颇为不顺，给这座国际空港的发展蒙上了不小的阴影。



东京迪士尼

闻名全亚洲的东京迪士尼也坐落于千叶县，位于浦安市境内，整个迪士尼度假地（Tokyo Disney Resort）由东京迪士尼乐园（Tokyo Disneyland）与东京迪士尼海洋乐园（Tokyo Disney Sea Park）组成，周边设施还包含三家迪士尼饭店、伊克斯皮儿莉购物中心、东京迪士尼渡假区商品专卖店、"太阳剧团"剧院等等。1983年对外开放的东京迪士尼是首座在美国境外建立的迪士尼主题乐园，也是全球第三座、亚洲第一座迪士尼乐园。值得一提的是，除商标以及注册版权归美国华纳兄弟所有，东京迪士尼是目前全球惟一的一家由当地本土公司经营的迪士尼乐园，管理者为日本Oriental Land。

打出来的都市传奇《快打旋风》

《快打旋风》这个名字，想必各位早已是如雷贯耳。其实这个系列称得上是枝繁叶茂，光是正统作品就有三部，还有两部外传，复刻版更是多如牛毛。而且《快打旋风》里的角色经常在Capcom的其他游戏里客串，远的不说，光是今年就有《超级街头霸王IV》，而且上半年Capcom还发售了本作的最新复刻版。看到这里，你应该恍然大悟了：原来这个经典之作从未离我们远去！

经典起步：《快打旋风》

快打旋风 Final Fight 1989年
开发商：Capcom 类型：动作
机种：ARC

名噪天下

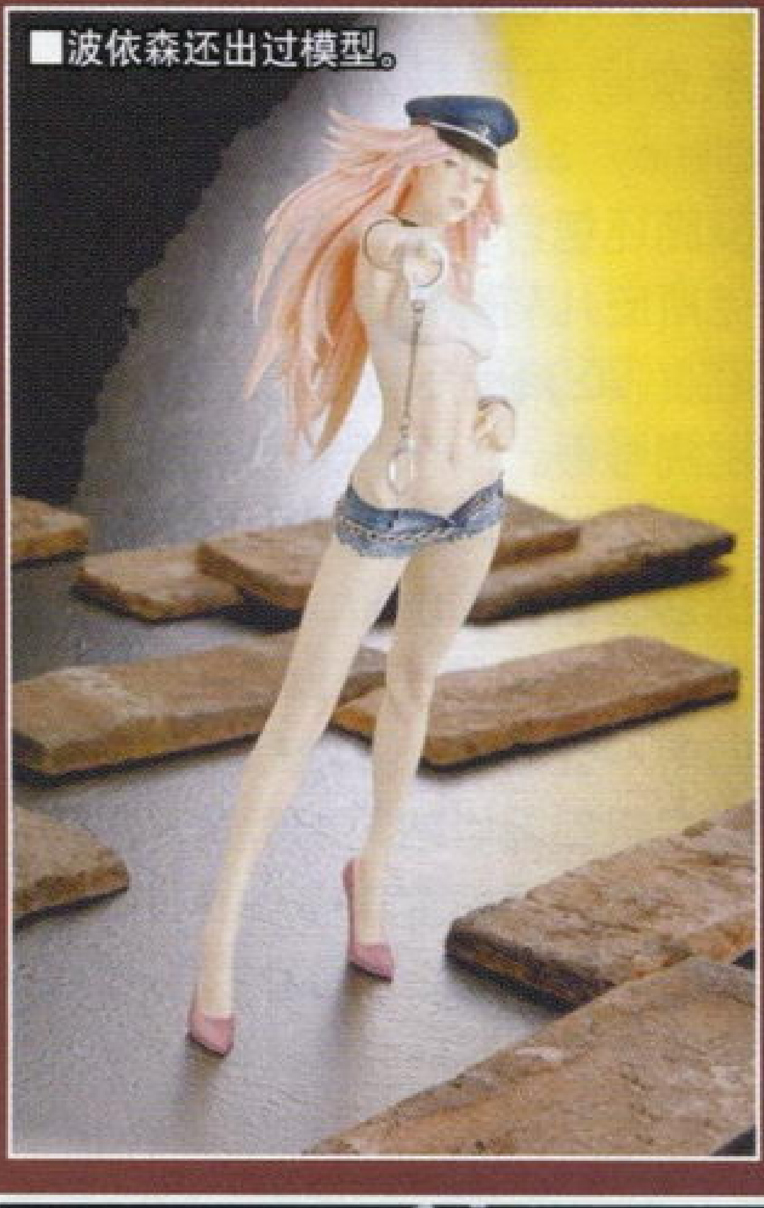
台湾玩家口中的《快打旋风》，实际上是《街头霸王》，而我们所说的《快打旋风》在他们口中是《街头快打》，因为这个缘故，当初和他们交流时没少出过岔子。不过《快打旋风》和《街头霸王》确实颇有渊源。当初Capcom凭借《街头霸王》1代在街机市场上抢得了不小的市场，美国分部的人强烈要求赶快推出续作，《快打旋风》最初便是作为《街头霸王》的续作来开发的。不过开发途中遇到了一些困难，另外当时市面上Technos的不朽名作《双截龙》人气高涨，Capcom高层认为必须开发一部作品与之抗衡，于是便有了这个横版过关式的《快打旋风》。

《快打旋风》只有两个按键，打和跳，利用这两个按键配合方向可以使出7种不同的攻击方式。尽管招式数量不多，不过在当时已经算是很不错的设定了。利用Capcom研发的CPS 1基板，《快打旋风》表现出了在当时令人眼前一亮的素质：巨大的人物、华丽的音效、流畅的动作、拳拳到肉的打击感以及严谨的攻击判定。这些优点为日后Capcom黄血系列在街机上的王者地位奠定了基础，而“《双截龙》系列”则是一代不如一代，最后随着Technos一起退出了历史舞台。



和后来Capcom的同类游戏相比，《快打旋风》无疑是难度最大的一款。游戏虽然只有6关，但流程长，敌人多且狠。我方3名角色虽然有保险这样的无敌动作，但是判定小而且时间短，经常被敌人抓住空隙一阵痛打。最要命的是玩家起身时没有无敌时间，因此经常会被敌人活活屈死。这样缺陷在后来的同类游戏中均得到了改善。

斗士传奇


■波依森还出过模型。

《快打旋风》只能使用3名角色，这3名角色充分体现了设计者的理念。玩家最爱使用的科迪（Cody），是攻击力和速度兼备的角色，实战中他的拳头还拥有最长的攻击判定。凯（Guy）是速度型角色，不过威力太低，而且拳速太快反而不容易使用摆拳，另外攻击距离也是最短的。而哈格（Haggar）则是力量型角色，他比其他角色多一招大坐，不过出拳速度太慢，不能使用摆拳，也经常会被敌人抓住空隙。

游戏的故事发生在Metro City，故事的一开始，市长哈格的爱女杰西卡被黑帮Mad Gear抢走。由于Mad Gear势力雄厚，即便是市长也没办法将其绳之以法，于是叫上杰西卡的未婚夫科迪和他的好友、身为武神流高手的凯一起“私下解决”。故事的最后，Mad Gear的老大贝尔格（Belger）被众人从其总部高楼上打下去，科迪抱得美人归。记得当时我们对于故事结局很不理解，因为《双截龙》的结尾是谁强谁就能赢得美女的芳心，而《快打旋风》无论如何都是科迪成为人生赢家。结局时凯对科迪的一顿拳脚更是让我们理解成“凯受了骗”。

不过比起这3名主人公来，敌方还有一名角色拥有不逊于他们的人气，他就是波依森（Poison，毒药）。波依森就是游戏中那个穿着暴露的性感女敌人，招牌动作是踢人下身，威力巨大。不过波依森实际上是一个男性，至于是人妖还是变性人就不得而知了。Capcom最初在日版《快打旋风》并没有进行如此设定（这样的打扮一看就是女性吧），不过后来美版发售后受到女性主义者的抗议，认为游戏中出现殴打女性的行为是不合适的，结果Capcom回应说：“此人为男性！”

当时玩游戏不像今天这么考究，Capcom用这一招很好地化解了麻烦，不过没想到居然有不少玩家从此对波依森产生了浓厚的兴趣（汗），于是Capcom就将错就错继续了下来。在后来的作品中，波依森的性别不断变化，SFC版和GBA版中是男性，而《快打旋风 复仇》中又是标准女性，此外在FC版里Capcom还设定波依森有一个妹妹叫毒吻（Poison Kiss）。现在的官方设定里，波依森作为雨果的经纪人于《街头霸王III》等作品中登场，是男是女就不得而知了。

经典秘技

《快打旋风》有2条经典秘技。其一是摆拳，这是游戏中最高深的技巧。游戏中连按攻击键就可以使出一套组合拳将对手击倒，但如果在快拳变化之前将摇杆拨至反方向，就会取消组合拳之后的变化，继续以一开始的快拳攻击敌人，这样就形成了无限连。要想一币通关，这一招是必须用到的技巧，不过大个子哈格无法使用。

第二条是等到站。第2关的第2节是在地铁车厢里的战斗，这一节的末尾会有很多木桶，同时大批敌人涌上来。不过只要你抢先上桶，那么敌人就会呆呆地不攻击你。这样过一段时间后地铁就会到站，之后就算过关。这个秘技在当时通讯条件不发达的情况下依然凭借玩家的口耳相传而传遍了全国，可谓无人不知。现在想来，当时玩这个游戏的人肯定比现在的玩家要多不少。



我的成功可以复刻

和Capcom的大多数经典游戏一样，本作也没摆脱不断复刻的宿命。本作曾经登陆于FC、SFC、X68000、MEGA CD、GBA、PS2、PSP、

X360、PS3、Amiga和多款手机平台。估计有几个平台大家都没听说过吧？不过《快打旋风》的复刻与其他游戏不太一样，它的复刻颇具传奇色彩，下面就重点介绍几个很成功（或很不成功）的例子。

快打旋风 凯

快打旋风 凯 1992年3月20日
Final Fight Guy
开发商：Capcom 类型：动作
机种：SFC

《快打旋风》的超任版早在1990年12月21日便已发售，不过由于初期SFC卡带容量有限制，Capcom要想把游戏原汁原味地搬上SFC是不可能的，为此Capcom不得不削除了凯这名角色，并对关卡进行重新设计，同屏敌人数量不超过3人。游戏发售之后玩家的反应可想而知，其中凯的粉丝们的反应是最强烈的。



在这种情况下，Capcom天才般地想出了一个点子：《快打旋风 凯》。顾名思义，这个版本里玩家可以使用凯和哈格，科迪被无情地删除了。这一版推出的时间已经是SFC版发售后的400多天，为了唤回凯的粉丝们，游戏对原作的关卡进行了更大程度地调整，还加入了全新的结局（科迪不在，大家可以自行YY）。不过毫无疑问，这回轮到科迪的粉丝们愤怒了。Capcom这回是风箱里的老鼠——两头受气。

Q版快打旋风

Q版快打旋风 1993年6月11日
Mighty Final Fight
开发商：Capcom 类型：动作
机种：FC

这是一个绝对的神作。能在FC上玩到《快打旋风》本身就是一个奇迹，因此画面缩水、只能单打、音效单调等等都是可以接受的。但是游戏继承了原作出色的手感，这一点实在令FC玩家泪流满面。更夸张的是，游戏经过了全新设计，尽管同屏敌人数量远不如街机版，但是3名角色的招式经过了全新设计。组合拳的变化更加夸张（科迪的最后一击是升龙拳），还引入了升级要素，升级之后更可以学会强力的必杀技。像科迪的必杀技是波动拳，哈格的必杀技是移动投，而凯不但有必杀技，还有隐藏必杀技——武神流穿心腿，实在是令玩家太满意了。

游戏采用Q版表现，不但回避了机能问题，而且让游戏更具乐趣。角色挨打时的表情非常夸张，让人忍不住笑出来。更搞笑的是在BOSS战前还可以先来一场骂战，如果你吐槽得当的话能够让BOSS损失不少体力，可惜并不能像诸葛亮骂死王朗那样直接过关就是了。



快打旋风 双重冲击

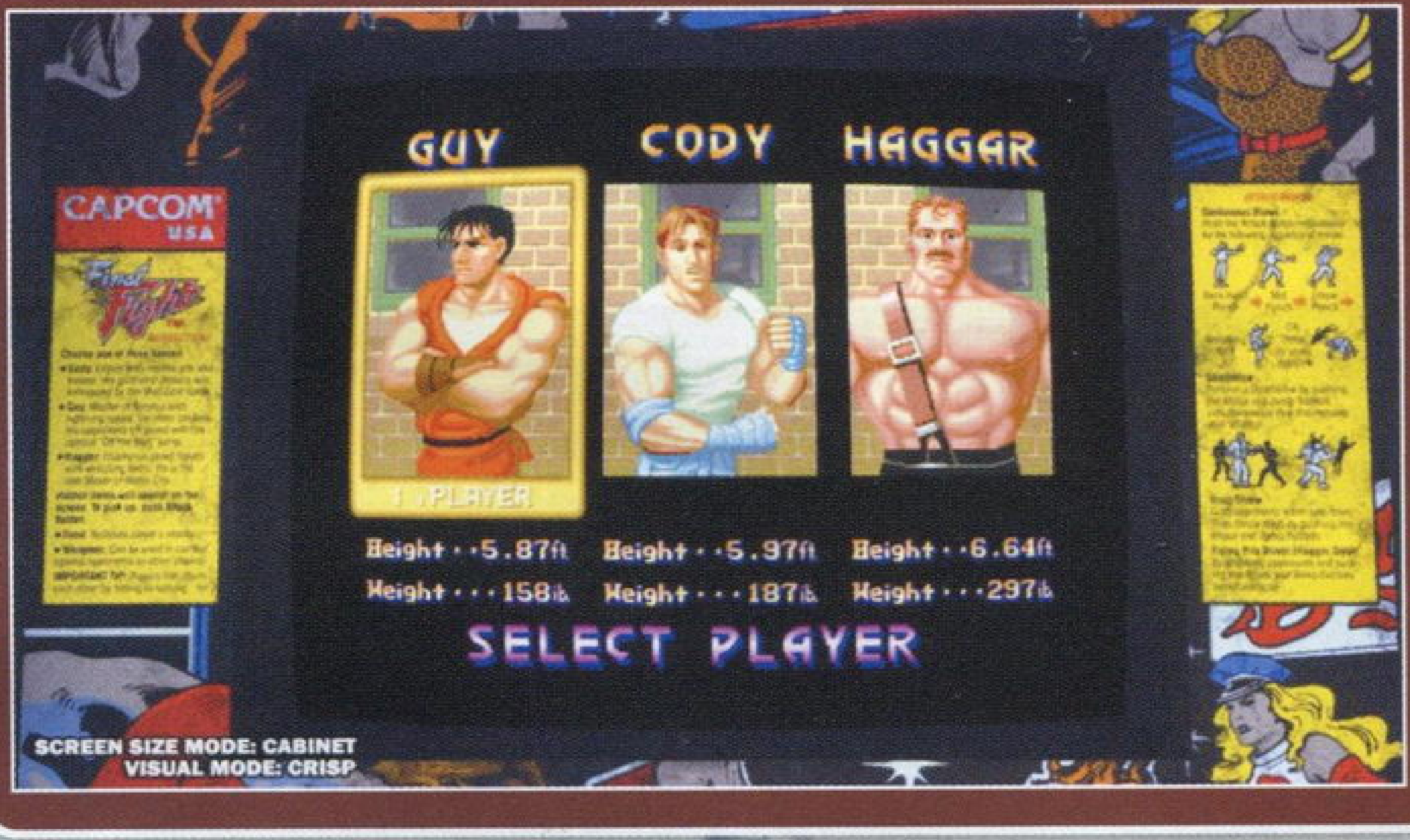
快打旋风 双重冲击
Final Fight:Double Impact 2010年4月14日
开发商：Capcom 类型：动作
机种：PS3／X360

在《快打旋风》的诸多复刻作品中，本作是最新的一作。《快打旋风 双重冲击》这个标题的含义是：除了《快打旋风》外，还包含了另一款Capcom名作《魔剑》。次世代版的《快打旋风》在游戏内容上没有任何变化，只是增加了多种画面模式可选，增加了混音版BGM。

按照惯例，X360版增加了成就，PS3版增加了奖杯。不过成就和奖杯不能说明一切，游戏中还内置有多种挑战。本作最后一个成就／奖杯就是全挑战完成。本作的挑战完成情况可以在标题画面下的VAULT选项中查看，两个游戏是分开计算的，只有全部挑战完成后才能解开。



但完成这些挑战后的奖励并不是只有成就／奖杯，每一个挑战都对应着特殊奖励，可以在VAULT中看到。这些奖励大部分都是珍贵的游戏原画，其中有很多都是之前从未公开过的。另外也有开发团队照片等有趣的花絮。最特殊的是完成《快打旋风》的最后一个挑战可以解开一段《快打旋风》的2D动画，这段动画还挺长的，我个人是没看到最后的，不过感觉非常特别。有爱的玩家不要错过哦！



并不成功的众多续作

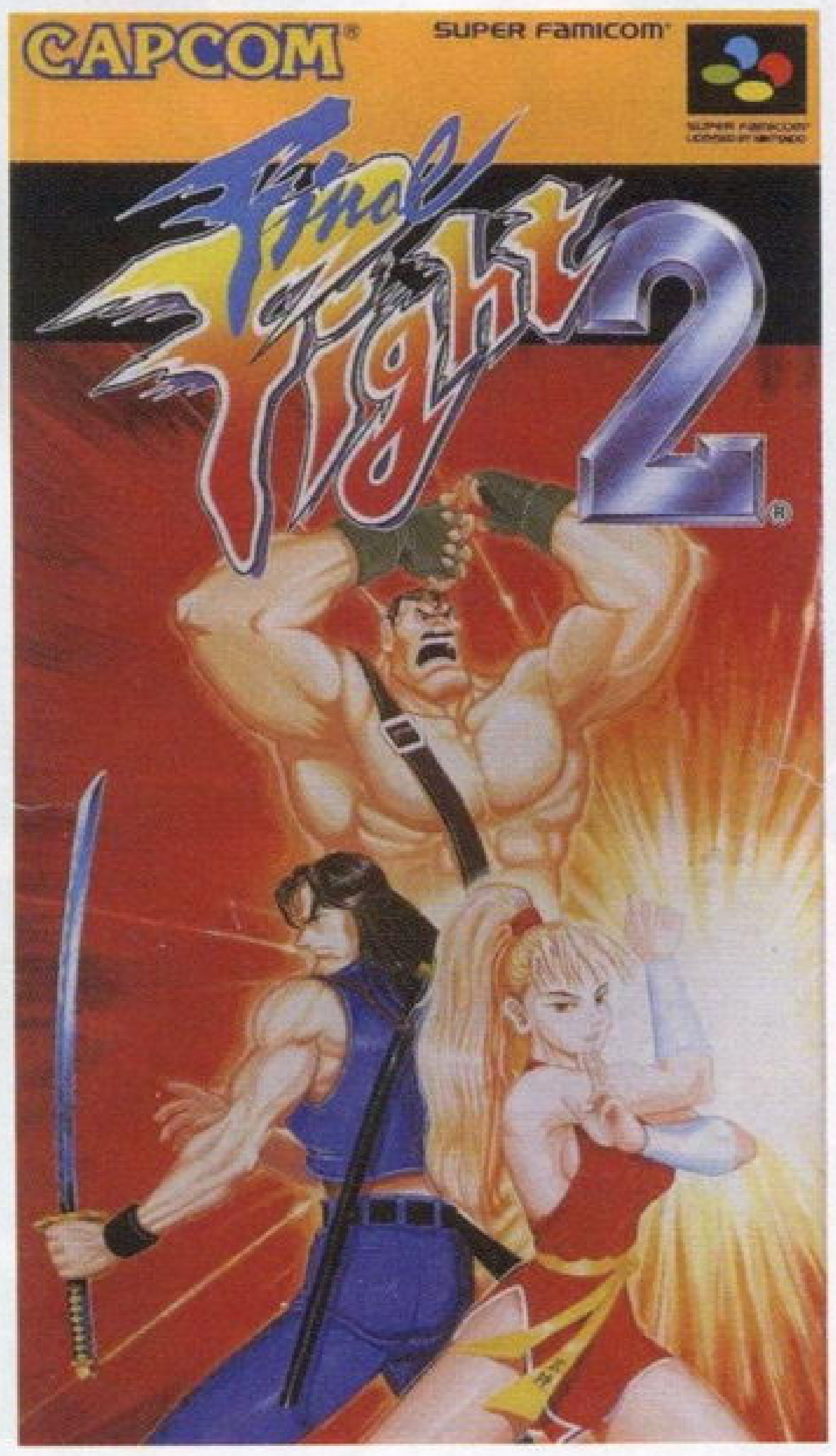
和《吞食天地Ⅱ》、《名将》、《恐龙快打》这些经典的2D横版过关游戏不同，《快打旋风》不但有续作，而且不止一款，但可悲的是这些续作还不如复刻作品成功。可以复刻，但不能粘贴——经典就是这样的。

快打旋风2

快打旋风2 1993年5月22日
Final Fight 2
开发商：Capcom 类型：动作
机种：SFC

1993年的街机市场上还是有不少优秀的横版过关游戏，实在搞不懂为何Capcom要把续作出在SFC上。和杯具般的1代SFC





版相比，2 代还是不错的，可选角色恢复了 3 人，支持双打，同屏人数也令人满意。不过问题是游戏的玩法没什么变化，只是换了人而已，而且 SFC 的机能还是不能和 CPS 1 基板相提并论，这叫 FANS 如何接受？

2 代的故事中，这回变成凯救女友了。Mad Gear 的残党把凯的女友蕾娜以及他的师父给抓走了，于是凯的师妹源柳斋真希叫上哈格老大，外加一名打酱油的日本人宫本，3 人一起去救人（凯哪儿去了？）。现在回想起 2 代，只记得宫本的保险放出的刀光很像“四化”的标志（汗），其他的完全没印象了，可见 2 代的失败。

不过 2 代中登场的源柳斋真希倒是人气一直都很高，曾经有一段时间有人将其视为 Capcom 的不知火舞，因为两者都是现代女忍者，而且都以红色为标志，



打扮同样暴露。真希后来还曾于《Capcom VS. SNK 2》、《街霸 ZERO 3 ↑↑》中登场过。

快打旋风3

快打旋风 3 1995 年 12 月 22 日
Final Fight 3
开发商：Capcom　类型：动作
机种：SFC

2 代之后的两年整，3 代也出在 SFC 上，不得不说 Capcom 的思维确实异于常人。不过本作也是当年国内 MD 玩家最想玩到的 SFC 独占作品之一。这个时候《快打旋风》的人气已经大不如前，MD 上的“《怒之铁拳》系列”在口碑上已经实现了超越，为此 Capcom 对 3 代进行了大幅改动。



本作可选用的角色多达 4 人，包括两名新角色：女刑警露西亚和谜之酱油青年迪恩。不得不说的是，露西亚的动作实在太像《怒之铁拳》里的某人了……系统方面这回增加了前冲攻击、搓招攻击，更有华丽的超必杀技。此外游戏流程还有分支设定。

尽管 3 代的进化非常明显，但游戏已经完全丧失了街机游戏的特色，说得不好听就是泯然众人矣。



快打旋风 复仇



快打旋风 复仇 1999 年
Final Fight:REVENGE
开发商：Capcom　类型：格斗
机种：ARC

本作最初是街机游戏，不过更多玩家记住的是 2000 年 3 月 20 日发售的 SS 版。本作的类型变为格斗，而且是 3D 格斗。可惜 2D 格斗天尊到了 3D 领域就玩不转了，本作只是 Capcom 众多 3D 格斗游戏里的又一失败者。游戏共有 10 人可供选择，除了经典的 3 名主角，还有 7 名 Mad Gear 的角色登场，包括“纯娘们”波依森，最终 BOSS 依然是轮椅男。



肯在本作上花时间练习的玩家很少，所以也很难告诉大家这个游戏的平衡性如何。不过 1999 年的时候已经有《灵魂能力》这样的传世之作登场，而老卡的《快打旋风 复仇》画面完全还是 90 年代中期的技术水平。当大家看到满身方块肌肉的哈格市长时，最后一丝投币的欲望也消失了……

小花絮

关于科迪

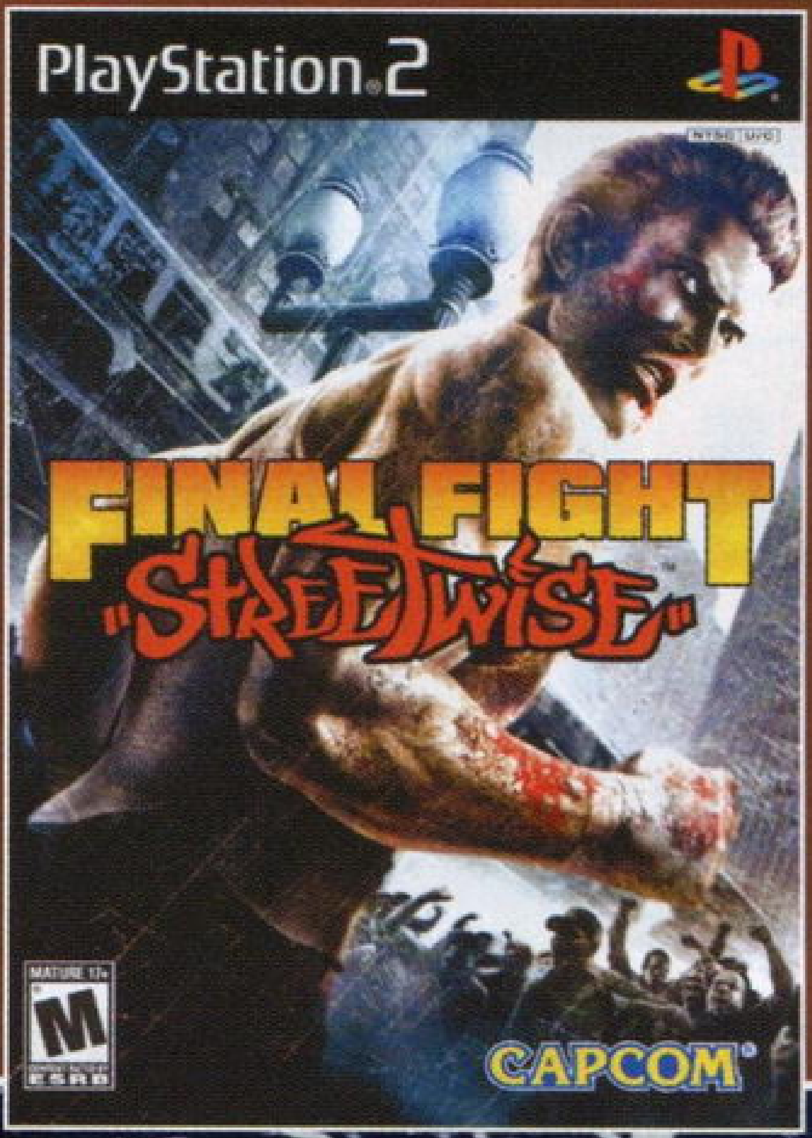
玩过《街霸 ZERO 3》和《超级街头霸王 IV》的人，一定对于昔日英雄科迪变为犯人的现实感到困惑。在《快打旋风 复仇》的日版中对此有过交代：科迪是被人冤枉为杀人犯而被逮捕的。而波依森的结局更是爱上了身为犯人的科迪。

不过《街霸 ZERO 3》的解释比较悲惨：科迪过上平静的生活之后依然不安分，天天找人打架，结果因为暴力伤害罪被抓了起来，而他的女友杰西卡也无法忍受他而分手了。从昔日的人生赢家到如今的阶下囚，不得不说科迪实在是该！



快打旋风 适者生存

快打旋风 适者生存 2006 年 2 月 28 日
Final Fight:Street Wise
开发商：Capcom　类型：动作
机种：PS2/Xbox



PS2 时代是 3D 动作游戏全面爆发的时期，这时候 Capcom 又想到了《快打旋风》。2005 年正在 Capcom 极力西进的时期，为此他们不惜将自己的品牌借给很多二三线欧美小组开发游戏。《快打旋风 适者生存》不幸就是这样一个作品，这款外包作品尽管挂着 Capcom 第 8 工作室的名头，却毫无 Capcom 的特色。昏暗的画面让人玩得瞌睡连连，高强度的 BOSS 战让人大呼吃不消。尽管开发者为游戏设计了极为丰富的的支线，但由于游戏本身不具吸引力，丰富的支线对玩家来说简直是浪费时间。

本作的剧情讲述科迪被黑帮以药品控制，他的兄弟凯尔出马营救他。通关一次之后还可以使用凯和哈格这两名经典角色。

结束语

杯具

本人很早以前就把《快打旋风 双重冲击》的全成就搞定了，本来想截一些精彩的原画与大家共享的，没想到在录制本期光盘时发生了杯具：由于录制高清视频时要在小窗口里打游戏，这样一来的话系统的提示文字会变得很小。本人一时不察，没有看清提示，以一个空白档覆盖了自己的完美档——杯具。只能请大家多多原谅了……

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

“游风艺苑”月度最佳评选活动第一轮(7月评选)结果刚揭晓，8月份的征稿便已启动，本月奖品设置和上月一样，漫影1000L在向你招手(具体征稿细则请留意P104“一刀有话说(特别版) Vol.11”)！此外，由于光盘容量和栏目制作进度等原因的综合影响，从总第252期起，我们暂停了“游风艺苑”作品电子版的附送。不过最近各类问题均已得到了解决，我们本期的光盘补送了252期、253期以及254期共计3期18张画稿。而本期画稿的电子版，将会在下期(总第256期)光盘中附送。而且今后如无特殊情况，“本期画稿，下期送电子版”将会成为惯例，希望喜欢收藏电子版的朋友注意！





深圳·韦煜

举世瞩目的2010南非世界杯已经落下了帷幕，在此次杯赛上，年轻的德国队击败了多支传统强队，取得了令人满意的成绩。这里与大家分享一幅“平泽唯版”的德国足球宝贝，也算是送给德国球迷的礼物吧！



广州·羊习习

在《EVA》中，既然机体有暴走的可能，那么作为机体操作者的主角们，是否也有“黑化”的潜质呢？左图出自近来表现活跃的羊习习同学之手，和原版比起来，暗黑版的绫波丽似乎别有一番风情。

北京·周沫

“《潜龙谍影》系列”的“忠实拥趸＋同人专业户”周沫同学这次投来的是一张《和平行者》造型的大首领。作品对人物的气质把握相当到位，同时也采用了游戏中的“黄＋黑”主题配色，乍看起来很有官方海报的感觉呢！



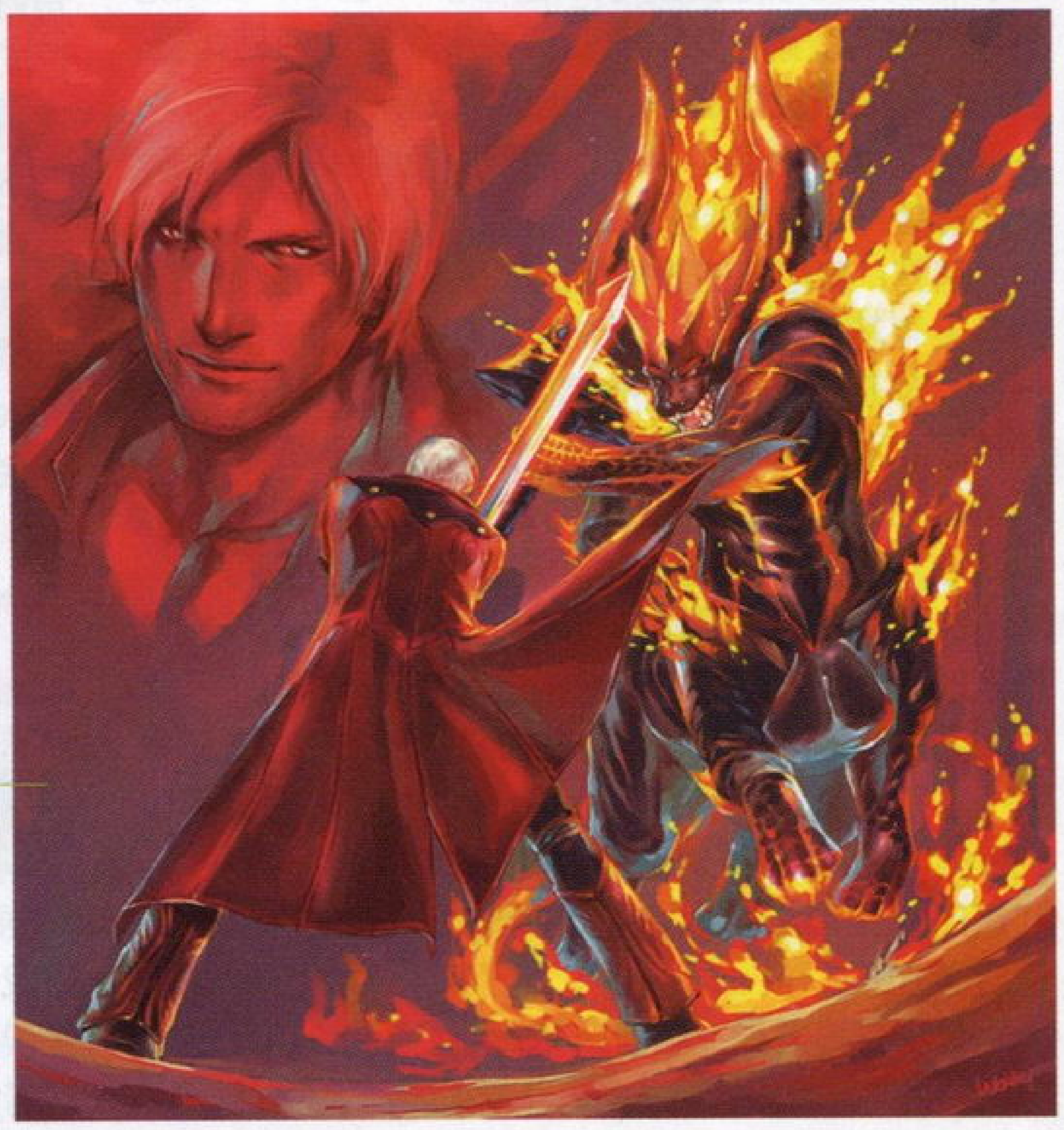
广州·盖德.H

对于“《魔界战记》系列”的玩家来说，上面这家伙看起来应该挺眼熟吧？没错，他就是二代的搞笑吉他男阿库塔雷。正常比例下，此人看起来还是挺有型的嘛！



汕头·陈泽冰

邪月魔女，来自《QQ幻想世界》的BOSS级角色之一。官方插画中的她有浓重的奇幻色彩，然而左图却采用了惟美路线的少女漫画风格，将魔女的外在魅力表现到了极致。



广州·威仔

水粉技法在表现粗犷的角色时有着先天的优势，右图的作者很好地利用了这一点，将画面处理得阳刚气十足，于是久违的《鬼泣4》，久违的但丁再次与大家见面。不过……该系列何时才有新作啊？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

北京 侯杰心：感谢我的父母，他们从我中学开始就一次性把一年的零花钱给我，使我很容易分配给游戏的开支。不过由于一直住校，家用机没法买，我都花在掌机上了。因为一般用上一年剩余的零花钱来买掌机，还好我平常不怎么败家，年年有余。（一刀回复：阁下理财有方，将来可以去做专业投资顾问啊！）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&阳光成员 小月生子&阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



★TGS梦想之旅再开！想去TGS兼游览东京的朋友可得抓紧时间喽！本次活动的回函表将在本期杂志和下期暑期特刊上附赠，如果你两期都买并都参加的话，中奖几率可望增加一倍。当然你也可以买两本本期杂志，效果是一样的。（笑）

★下期是暑期特刊！暑期特刊这个点子是我们去年想出来的，当时我们以《游戏业界风云录》、《暑期游戏补习班》、《研究秘技大集合》、《暑期主机保养手册》为四大卖点，上市之后也收到了大家的各种意见。经过一年策划之后，我们重新调整了暑期特刊的卖点，并加入更多精彩内容，在8月上旬强势出击！有关暑期特刊的内容提要，可以先参见本期杂志的封底。

★夏天到了，游泳成为编辑们放松的首选运动，不过游泳也得挑好合适的时间与合适的场所。奈落就在一个错误的时间来到一个错误的海边，结果被晒得严重烧伤，成为本期编辑部最杯具人物。后来问他为何不抹防晒油，他的回答是“因为我是阳光男孩”。

杂志相关

关于PC游戏报道

上期在“互动信箱”里询问了杂志是否要介绍家用游戏PC版的问题，这问题引起了很大反响。不过正好上期有《穿越火线》广告，所以有部分不明真相的群众误以为杂志要改行开始介绍PC游戏，发来措词激烈的抗议信，这里我们要拍胸脯保证绝无此意。我们讨论的话题范围是：家用机游戏的PC版。

从大家的来信中来看，目前支持介绍的人不少。在此总结一下大家的理由：

首先，就目前的国情与现状来看次世代家用主机的普及率还是偏低的，而PC就不同了，基本上一家一台。对于学生来说，要钱买游戏机很难，要钱买PC简单，而且玩PC时隐蔽性强，便于伪装，不像游戏机，手柄拿在手上，说啥都没用。而且无论是在中国的哪个城市，找网吧可比找次世代游戏机室容易多了。

其次，介绍家用机游戏的PC版有利于推广家用机游戏。很多没有次世代家用主机的玩家通过PC版领略到游戏的风采之后，自然而然地就会想着是不是买一台游戏机。毕竟游戏机和PC相比，还是有不少优势的，如无配置要求、有独占内容、发售时间早等等。让这部分玩家成为家用机游戏玩家，总比让他们沦为网游俘虏好。

由于时间关系，目前只有Email杀到，请平信朋友们抓紧时间喽。你们的意见非常重要！

关于E3

Email linux117：E3特刊入手，原来这次UCG派的是之前报道游戏者开发大会的Huilei同学去的E3。不过我想问的是，为何这次的游记里没有行程记录、只有现场感受呢？我挺喜欢那种旅行日记式的报道方式，现在没了比较可惜。

Huilei是我们在美国的常驻记者，正因为有了常驻记者，所以过去一些我们只能在大洋彼岸当看客的展会，现在也可以去报道了，而且也节省了大批费用。不过正因为是常驻记者，所以就没有出国旅行这样的步骤了。其实这次E3报道结束之后，Huilei倒是回了一趟国，不过想必大家对于归国报道不会太感兴趣吧，哈哈。

深圳 ChungFox：这次E3特刊别的还行，就是有一点不满，过去E3展总有一些编辑对业界名人的采访，这回怎么就没了呢？

其实还是有的，253期的《2K Games创意制作总监 杰克·斯卡里奇专访》就是。这次我们E3展分为两期制作，兼顾了时效性和丰富度，这个专访我们就放到抢先出版的253期之上了。可能有一些读者只是单独购买了E3特刊，因此就会产生这样的错觉。

本期流行游戏 What's In

《白骑士物语 光与暗的觉醒》
九兵卫、纱迦、奈落

什么？新作只要50小时就能升到最高等级！死去的红巨人兄弟会很伤心的，想想我们之前在1代里用掉的上千小时吧！

——没日没夜刷GR、惟恐Level-5修正快速升级秘技的纱迦

《闪电十一人》
晴天、脆薯条、奈落、S.K（实习编辑）

为什么他们踢出的球不是椭圆形？

——正在沉迷游戏的某编路过播放世界杯的电视机前问道

《苍翼默示录 连续变幻》
九兵卫、奈落、纱迦

长江后浪推前浪，“萝莉”死在沙滩上。

——萝莉大幅削弱后改练其他人物的九兵卫，面对接踵而来的DLC新角色泪流满面。

关于广告

广州 陈霞：请小编们拿起E3特刊，翻到第103页，对，就是这个——《穿越火线》，有人能告诉我这是什么玩意儿吗？一开始还以为是要出次世代版，仔细一看才发现是PC版，而且发售时间

本期读者语录 Email 天平：E3特刊很给力，新作特辑看得很过瘾，不过杯具的是我目前还没有次世代主机，惟一一台PSP也坏掉了，我哭啊……（八重樱：现实就是如此残酷……多往好处想想，正好可以借这个机会换一台新游戏机，比如3DS之类的……）

是 2008 年。你们的“前线狙击”怎么做起 PC 游戏来了？而且还是两年前的 PC 游戏？莫非你们要转型？希望能给一个解释。

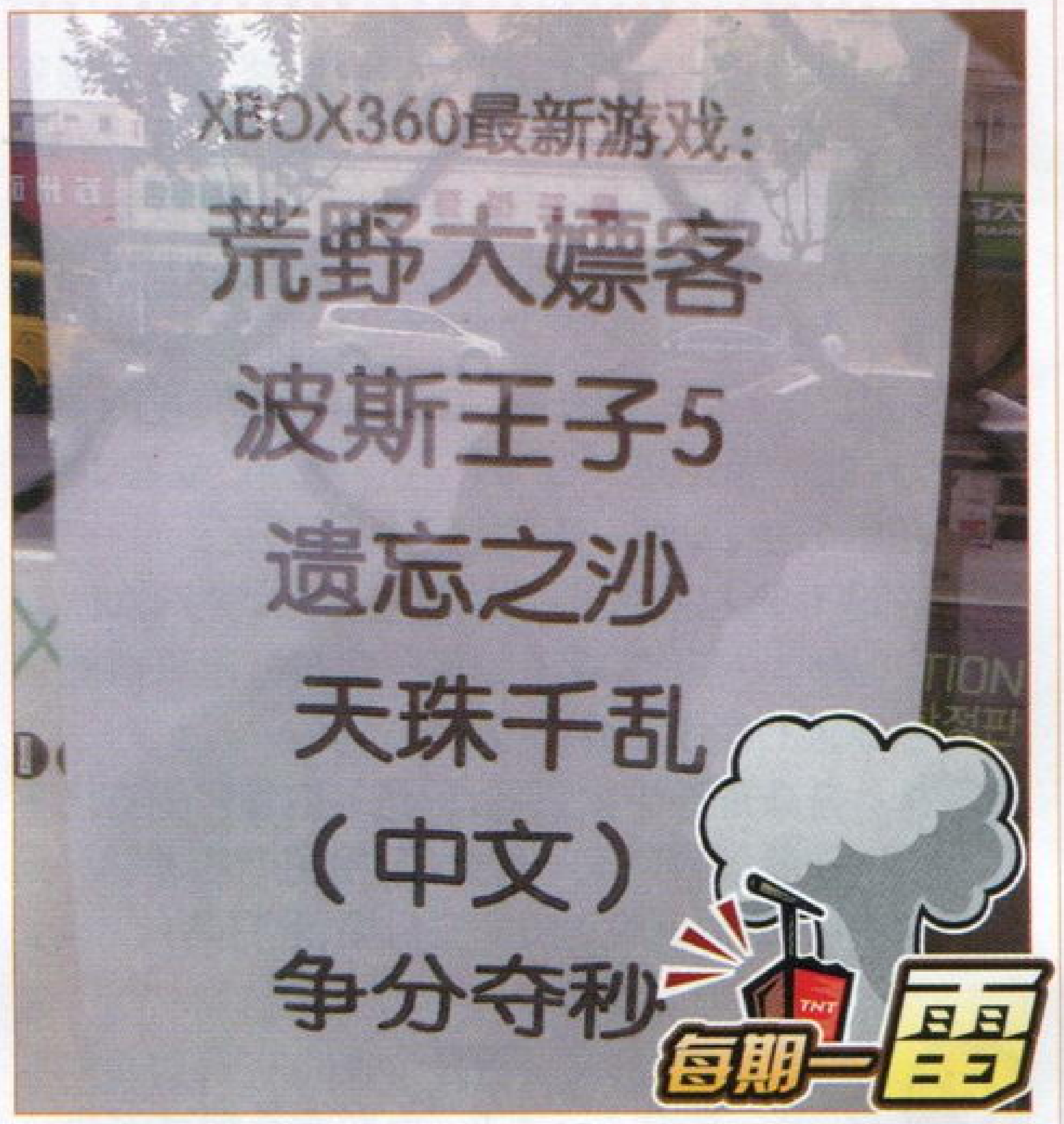
这个《穿越火线》事实上就是广告，请大家不要有更多的联想。不过这次这个“前线狙击”形式的网游广告确实受到不少读者的批评，我们会以引为戒的，在此保证下不为例。不过目前国产游戏以 PC 为主，这个也是不争的事实，像陈星汉的《花》那样的优秀家用机游戏还是凤毛麟角。对于优秀的国产单机游戏，我们会以一种大家能够接受的方式给予适当支持，这点也请大家能够体谅。

Email zelice：UCG 上说 55 元能买 10 个 PSN 游戏，我在淘宝上搜了下果然有，但是买的人不多。如果是黑卡买的，我想知道安全么？如果 SONY 查起来，是否会像微软一样 BAN 你没商量呢？望解答。

是有可能会被 BAN 的，所以请尽量不要因为贪图便宜而选择黑卡这种形式，有喜欢玩的游戏不妨和朋友一起合购。顺便一提，飞行员同志自从受骗购买了黑卡游戏后就一直后悔至今啊……

Email 赵捷：话说现在四大名著改编得实在是太差了。《三国》里有林心如不用做貂蝉却用陈好做貂蝉，林心如以前从来不舞刀弄枪的，但这次要演以武闻名的孙尚香，里面的关羽丹凤眼和美髯公的特点一点没演出来，没那两个特点还叫什么关羽！张飞更不用谈了……剧情拍的也不是很好，删掉了“黄巾起义”这个重要的章节，开始剧情让人很不适应。浙版西游感觉特技用烂了，孙悟空很雷人，筋斗云来着穿梭术。不是红楼粉丝，但据说效果也是不理想，不由得感叹科技那么先进的今天却拍不出那么经典的四大名著了！

深圳电视台最近正每晚连播 3 集新版《红楼梦》，我本着娱乐精神一直在追看。比起剧情、演员、化妆这些，更能雷到我的是配乐和生柏观众看不懂而生生加入的旁白，当然我是觉得你要跟这片子认真就是你输了……不知有多少读者曾经看过很早之前央视《艺术人生》栏目做的《红楼梦二十年再聚首》这几期？当年拍摄 87 版《红楼梦》的那群演员大多也是不到 20 岁的青年，但为了《红楼梦》，他们可谓是把自己的全部青春都奉献了，大家一起过集体合宿生活，每天都要练功、学红学、拍戏，比起现在可要单调辛苦得多。但或许正是因为远离了世俗的沾染，才会诞生如此经典令人难以忘怀的杰作吧！要让现在这些演员像当年那样无私付出，恐怕真的很难……



Email karsim159：前两天陪同学去游戏店买东西，到店门口，店还没开，只见门口贴着一张近期游戏的到货通知，瞬间被雷到了，也来雷你们一下……

本来我觉得这大概只是游戏店老板的一时幽默，但看到下面的《天珠千乱》后，我不禁开始怀疑他是不是真的以为这游戏就叫《荒野大嫖客》……

Email 野猫：昨天入手了一把 X360 的吉他控制器，请雷电同学这个音乐发烧友赐教啊（教什么都行）！我这个对音乐一窍不通的人就交给你了！

目前发售了的《吉他英雄》和《摇滚乐队》这些音乐游戏都属于节奏类型的音乐游戏，不需要太多乐理知识，只需要跟着游戏中谱面上的提示进行操作就行了，如果不是高难度，听着音乐的节奏，自然就可以心手相同了，不用懂得乐理知识就可以将游戏玩好。如果没有节奏类型音乐游戏基础的话，就从简单或中等难度开始游戏吧，加油～

Email zzlijialong：UCG 你好，我是一名买了快 6 年的读者，一直走来也是默默观看杂志，今天心血来潮，可能挑到个错字。254 期 130 页，标题《微软新招，试玩版也能拿成就》，左边板块，从上往下第 4 行，从左往右第 3 个字。“成就犯”是不是“成就饭”啊？

这个不是编辑笔误，“成就犯”和“奖杯迷”是杂志上的统一叫法，虽然大家可能已经习惯了把“fan”音译成“饭”，但其实用“成就犯”来形容为成就而疯狂的人不是更合适吗？



其他意见

前编委 HYH：掐指一算也有大半年没给 UCG 提点意见了，但此次是不吐不快了。杂志分四大板块对吧：新闻资讯、实用技术、游戏文化和读编交流。（众小编：点头）咱一个一个来，“新闻资讯”的英文是 NEWS & PREVIEW，哪位英文比较好的小编出来说说这 PREVIEW 是什么意思，跟“新闻资讯”有关系吗？【preview 是“预览”的意思】第二个板块叫“实用技术”（GUIDE & REVIEW）是吧，“攻略透解”的英文是“GUIDE THROUGH”，有这个“GUIDE”我没意见，但谁来说说这“REVIEW”在这里是什么意思？（众小编：忙翻英汉词典～）不用找了，【Review 作名词有“评论、述评、阅兵、阅兵式”的意思，作动词有“回顾、复审、复习、检阅、温习、再审”的意思】，试问这跟“实用技术”有什么关系？最后的一个问题：Page 158-159 的“新作发售表”，看本期杂志目录的归类吧，是归于“读编交流”这一板块的，但是看侧边又没有那表明所属的“板块卡”（请允许我先暂且这么称呼吧），硬生生被夹在“小编寄语”和“游风艺苑”之间。这，实在是太难看了，这是排版的问题吗？我看不是，这“新作发售表”是应该归属于“读编交流”这个板块吗？让我们回到前面的问题，这应该是属于“资讯”的范畴呀，所以本人的意见就是：把“新作发售表”归于第一板块“新闻资讯”，具体位置可考虑放在“黄金眼”后面，刚好也可以给接下来的“攻略透解”起到过渡。

前编委出手，果然不凡，原信长达 3500 字，这里删掉大半编辑无法抵赖的内容。第一个问题，国外都把“前线狙击”这种内容称为“PREVIEW”，意指对未发售游戏的预览，所以这么叫是没有问题的。至于第二个问题，这是历史遗留问题了，因为过去我们是把“黄金眼”（也就是 REVIEW）归入“实用技术”版块的，后来进行了调整，不过栏目的英文名一直没改过来，既然现在提到了，那就改之。关于发售表，老实说这个内容的确是归入“新闻资讯”栏目比较合适的，但因为读者曾经强烈要求发售表放在固定位置，以便大家查询。除了每本杂志的开始和最后，实在没有更好的固定位置了，因此就放在了最后。而最后这个部分是属于“读编交流”这个部分，为避免出现栏目混乱的情况，我们就将其视为“读编交流”版块的特例了。现在大家应该能够理解了吧？

本期读者语录 **吉林长春 赵读者：感觉今年E3虽有惊喜，但不如往年，很多东西在开展前已经在网上传遍了。不过游戏还是很多的，光盘中收录的游戏影像都很不错，期待下半年游戏高峰的到来。**（纱迦回复：很遗憾，我费了九牛二虎之力也没能破译你的签名，只好写个赵读者了，下次来信可要注意啊。）

本期名场面

纸巾帝

因为严重晒伤，奈落的背上起了无数水泡，成了“弱不胜衣”的古代美人。但班不能不上，于是他只好在背上衬满纸巾，然后套上一件背心，这才能勉强来到编辑部。他满身纸巾的英姿引发围观，众人皆称其为纸巾帝。

美日差异

这天，八重樱的小编形象往编辑部的内部聊天工具上一贴，立马引发争论。众编先是众口一词地称赞画得真像，然后雷电说道：“裙子和上半身分界的地方和膝关节的高度有些别扭。”脆薯条立马回复：“你不懂的，萝莉就是这样的。”雷电不服气：“谁说萝莉就一定是这样?”然后两人开始激烈争论，后来旁观者发现，原来脆薯条心目中的萝莉，是《纯白相册》、《To Heart》这种日式美少女游戏中的形象；而雷电所说的萝莉是美式游戏中的萝莉，比如《生化奇兵》……

老编英明

老编：明天周六，后天周日，放假两天！

胜员师：老编英明！

老编：不过明天就要交碟了，必须找人来审碟。两个小时而已，不长。

ACE 飞行员：原来还是要上班啊！

老编：采取公平自愿原则，想来的人可在此申请。

星夜：我家住得远，能申请不来么……

九兵卫：从 E3 开始，就一直没有休过双休日了，好惨啊……

老编：明天来审碟的人，周一上午补假半天！

纱迦（开始两眼放光）：哦哦！

老编：周一凌晨有世界杯决赛！

众编（全部反应过来了）：哦哦！

老编：想报告的快申请，名额有限！

众编：我！我！我！

……

最后周一上午全编辑部休息。

暴强真名

253 期杂志上我们曾经写到，“来信请务必写明自己的真名和详细地址，否则没法抽奖，比如这期有一位天津的前田庆次朋友没留真名，结果错过了礼品”。结果这期再次收到前田庆次读者的来信，上面说他们公司有很多日本人，其中姓牧村的有好几个，不过就他一个人姓前田……

@ Email Noctis Caelum：话说 Ace 飞行员受到他 LP 压力把《荒野大救赎》卖了，这充分说明编辑部的 Ace 飞行员是一名新好男人嘛，不要说什么叛徒叛徒的(虽然作为游戏杂志的编辑卖了一个好游戏的确是有点可惜)。

我觉得好男人可以体现在其他方面，用不着体现在这种方面。当然这只是一家之言，关于他卖游戏，肯定有很多说不清道不明的内幕啊，哈哈。

@ Email 鲱苗：经过漫长的等待，终于拿到最新一期 UCG 了，本区书店进货好慢，明明说是 3 号上市，让我多等了一天。来到店里，老板一见我就拿出 UCG，虽然我追得不是很久，但是 15 元的售价我没有再像以前惊讶，二话不说买下了，似乎也在情理之中。回到家，翻开书，内容好丰富啊，真的上期只是开胃菜，无论是 KINECT 还是 MOVE 或者 3DS，都介绍的好全，但有一点我想编编们稍稍改正一下，就是评论不要太主观了，读完全书我看到好多次“对 KINECT/MOVE 不感兴趣”，这样有些打击某些对它们寄予厚望的索饭软饭，比如……我……

并非是评论太主观，只是各位看官的立场不同所以会带来一些分歧，希望你能理解。另外多说一句，编辑部绝对没有主机饭，我打赌！

@ Email didi6873585：我是个裸机一族，时间也不长，才一年多^_^||。之前有个同事跟我一个宿舍，可以玩他的 X360、psp，比较过瘾。不过后来他走了我就杯具了。从去年 5 月份开始就一直裸机看 ucg，更杯具的是我发工资每个月只有六百生活费(包括烟 T_T)其余全部上交老妈。看着各种大作留口水。我准备这个月跟我老妈做最后一次斗争买一台 360，还准备把女朋友也培养成一个游戏饭，让她帮我一起做斗争。不过目前好像比较困难，因为她连看 ucg 的盘都能睡着 T^T，悲哀啊。所以想请小编们帮我推荐几款 X360 适合女孩玩的游戏，比较容易上手的，我好带她去电玩店感化她，为我的游戏事业做努力。我爱你们！

360 上适合普通女孩子玩的游戏着实不多，根据美国同名人气卡通改编的《宝贝万岁》或许是个不错的选择，《美丽的块魂》也可以考虑。或者干脆等 Kinect 发售后，以健身为名把她拉下水，毕竟没有一个女孩子是会不在意身材问题的。

@ Email Lau KC：253 期小编寄语上星夜说到电影院 3D 直播世界杯，其实香港已经是在今年推行，成为亚洲首个 3D 直播世界杯的电影院了！继澳洲后是全球第二个！每张票价敲定三百元，每人最多可买九张，网上预订。入场观赛者每人一对 3D 眼镜及一对吹气棒棒，场内饮酒需用纸杯或胶杯，但戏院小食部无酒牌，故不卖酒。评述是由电影院请来的专业足球评述员粤语评述。我个人是没有能力花 300 大洋去体验的了，不过看过一些观后感指出，在球员近镜及有大特写时，立体效果较突出，球员面部表情及球衣上名称线条清晰可见，恍如站在观众眼前。场内球员走前交波时，前后层次分明，如置身现场看球赛。不过，当画面是阔镜及高位拍摄，场景立体效果不明显，球员样貌、球衣号码以至足球也不太清楚。快速传球画面时，观众眼睛要紧盯跟着球走，容易有疲累感。

我就说嘛，如此好的商机怎能错过，我家要是开电影院的肯定立马引进。

原本看新闻说，深圳的电影院要直播 3D 世界杯的，小编们也是跃跃欲试，但一直等到开赛都没有动静。我安慰自己说，大不了再等 4 年，4 年后一定可以在影院看到 3D 版世界杯！后来仔细一想，以目前 3D 电视的普及速度来看，4 年后恐怕已经入住许多家庭了。到那时，根本不需要花钱去电影院也可体验如临现场的感觉嘛~

晒伤



@ Email 张秀栋：国产单机再次发力，原仙四团队开发的《古剑奇谭》已经正式发售了，不知道众编中有几人会关注这款游戏。记得《古剑奇谭》刚发布之初，工大说过他们有意向家用机上发展，希望工大的理想早日实现，在此祝愿中国的单机市场越来越好，中国的 TV GAME 能够迅速发展！

我对《仙剑四》非常满意，所以《古剑奇谭》我个人也会第一时间买来玩。只要有玩家理性的理解和支持，国产单机游戏的未来就绝不是死路。

本期读者语录 福州 陈铭：我一直以为纱迦是女的，后来在朋友那里无意中看到大赏读者来编辑部参考的报道后，才知道我错了……话说你伪装得也太好了。（纱迦回复：大家对于编辑的性别总是非常感兴趣，别说我这样的，就连脆薯条这种大叔级人物都有人YY过，原因是：女生一般都用男生形象……）

奈落的东瀛见闻

居场所

这个词读作“いばしょ”，意思是：人在的地方，人住的地方。很平常的词，但是却不好翻译。像很多日语词汇一样，翻译时很难在汉语中找到合适的词去表达。某些文学作品的翻译家前辈在特定的语境中用过“归宿”来代替这个词。

日本是一个狭小而又传统的国家。那种只有巴掌大、七八个人就能站满的小店太多了，这种店有个 30 年以上的历史也是再正常不过。很多日本人就在这种“小地方”一工作就是几十年，一辈子就本分地活在一个地方、守着自己的一块小天地。

我之前有一个邻居叫三木，因为是同龄人，偶尔会拉开两罐啤酒聊上几句。三木这个姓氏读作“miki”——听上去超级可爱，miki 桑本人也长得胖胖憨憨一副有人缘的样子。他在一家小得不可思议、几乎比便利店都大不了多少的超市工作，每天的工作就是切鱼、打标签、进货之类的日常。他在那里干了快 6 年了，用他的话说就是“回过神来六年一下子过去了”。我问过他为什么不趁年轻多换换工作，人生也有乐趣。没想到得到了一篇说教——“首先穿西服上班的工作我是做不了的，我只有高中毕业，因为脑子笨成绩不好，家里的钱只好留给妹妹上大学（日本私立大学的学费还是很贵的）。没有学历去哪里工作都是干体力活，都一样，而且总换的话总要从新人做起，太辛苦了。在这里再过个 5、6 年我说不定能混上一个チーフ（小头头，小组长），然后就可以更踏踏实实地干了。”

“可是那不是很没乐趣，你又没结婚，想去哪坐上车就去冒险呗。”

“Nai 桑你脑子绝对有问题，哈哈”三木一边笑一边接着说道，

“そこは俺の居场所だ。”（那里是我的“居场所”）



■和三木在他工作地方的合影

广东江门　林炎锋：我想问一下那些游戏的攻略可不可以一次做完，不要将研究内容留到下一期杂志上呢？这是读者们最不喜欢的。另外目前杂志上的研究内容少了。

攻略研究一期完是做杂志的理想境界，不过不是每一个游戏都能做到这样。游戏难度、发售时间、文章篇幅这三大因素是最大的限制。其中最难的应该就是前两条，现在的日式游戏特别突出，光通关一遍就得很长时间，如果还要完美研究就更加费时。而且很多隐藏要素的条件都不确定，有的甚至过一两个月都没人知道。因此我们在此只能保证尽力而为。

天津市　加加布鲁根：请问八重樱姐姐，我一直不知道你的名字到底是什么意思，乍一听像一种变异的樱花……但是前几天看到川端康成的《古都》这篇小说终于明白了。原来八重樱真的是一种樱花，在这部小说里八重樱象征双胞胎姐妹之一，是一位柔美善良的富家小姐，与之相对的是“北山杉”，一位朴实坚强的贫家女孩（不知道下一位编辑是不是叫这个名字……）由于好奇又去看了电影版，电影版是由素有国民美少女之称的上户彩主演的，她一个人饰演双胞胎姐妹二人。看完电影后突然间的……八重樱姐姐的形象在我的脑海中自然而然地转化为了上户彩……

八重樱是樱花的一个品种，因为花瓣很多而得名～起这个笔名也没什么特别缘故，和《古都》啦、《心跳回忆 2》啦都没什么关系，只是大脑灵光一闪而已。顺便一提，日本有用盐腌过的八重樱做花茶的习惯，据奈落同学表示，口感比较独特……至于你说的脑内形象，俗话说的好，适度 YY 强心，过度 YY 伤身啊……

梦想之旅活动开始！与UCG记者团共赴TGS 免费游东京

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅等你加入

东京游戏展（Tokyo Game Show），是全世界最大的面向专业媒体和普通玩家的电子游戏展会。《游戏机实用技术》是自 2004 年以来国内惟一一家坚持每年亲临 TGS 现场报道展会盛况的游戏媒体，为的就是让所有中国玩家也能有身临其境的体验。

在去年 UCG 的“TGS 梦想之旅”活动中，就有一名幸运读者跟随小编们一起亲历 TGS，感受了会场的热烈气氛和东瀛的异国风情。今年的“梦想之旅”再次起航，诚邀各位读者加入我们的“东京远征军”！本次“梦想之旅”将比去年更加梦幻，幸运儿不但可以和小编们一同参加 TGS 盛会、参与“远征 TGS”特别纪录片的拍摄，还能近距离接触明星制作人、试玩最新最热的游戏，更能吃喝玩乐逛遍东京，游览富士山，享受箱根度假村，踏平“游戏动漫圣地”秋叶原，实现做为游戏玩家的终极梦想！

除此之外，本次活动的幸运儿还能作为 UCG 的“特别记者”，将这次旅行的心情故事和照片刊登在 UCG 上和全国读者分享！

如何参加“梦想之旅”抽奖活动

具体流程如下

1. 详细、准确填写本页背后的报名表并将活动印花剪下贴在信封背面，于 8 月 20 日之前（以邮戳信息为准）寄往“兰州市耿家庄邮局 99 号信箱，邮编 730000”。
2. 我们将先从所有的报名读者中抽选出十一名入围者，然后再从中抽选出最终的幸运儿与小编们一同前往东京。剩下的入围者自动获得入围奖。

“自费 TGS 远征军”也开始报名啦！

你是不是早就想一睹 TGS 的真身，却苦于不知如何前往？你是不是一直想见识一下 ACG 王国日本，却又担心语言不通、没有同好为伴？为满足更多玩家的需要，今年的梦想之旅除了会抽出一名幸运读者之外，特别邀请芒果网承办“TGS 梦想之旅”自费游活动，参加者除了需要自己承担各项费用，其他待遇和日程安排与“幸运儿”完全相同！（“自费远征军”20 人起团，具体费用、行程等事宜请致电报名热线 0931-8668378）

芒果网 mangocity.com

本次活动由芒果网承办

@ LIVE WhiteHouse：看到 E3 特刊上说新来的 MM 编辑八重樱居然红了三台 X360，真是惊讶无比，一是惊讶她的运气如此不好，二是惊讶一个女孩子居然对 X360 这么情有独钟，两者相加真是令我难以想象。求详细！

三台中有两台是三红，一台是一红，并且有两台都是坏在了《猎天使魔女》这款游戏上（这两台还是《蓝龙》的限定版 orz）。其实我 360 游戏玩得并不算很多，会坏掉三台应该还是因为自己保管不善所致吧？放游戏机的房间很小，机器又是收纳在电视柜中的，导致散热情况非常不好。原本侥幸地认为反正自己玩得也不太多，应该没关系吧？但残酷的现实总会给怀有侥幸心理的人闷头一棍……



猛拍一砖

笔事者：雷电

Email gyr125：254 期 159 页 X360 的新作发售列表中，《蜘蛛侠 破碎次元》的游戏类型变为了"动作毛线"！

E3 之后，编辑部里不少人都迷上了《星之卡比 毛线史诗》……

一刀有话说（特别版） Vol.11

去年"游风艺苑"和"游戏城寨"联合举办的"月度最佳作品评选"活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商"友基科技"通过冠名赞助的形式，再次与我们的栏目联手推出 2010 年度的系列评选活动。

和去年一样，我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到8月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）



此外，我们本次系列征稿活动为期半年，在活动接近尾声时，将会像去年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，不罗嗦了，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！



游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅

幸运奖 1 名
东京 6 日游

入围奖 10 名 TGS 现场珍贵纪念品

参与奖 30 名 TGS 现场精美小礼物

请务必如实填写，以下个人信息我们将严格保密

姓名 ________ 性别：男□ / 女□ 出生日期 ________

家庭详细住址 ________

工作单位 / 学校名称 ________

职业 ________ 兴趣爱好 ________ 邮政编码 ________

住宅电话 ________ 移动电话 ________ 电子邮件 ________

对 TGS 的期待 ________

在您寄出报名表之前，我们友情提醒您：

1. 为了节约中奖后办理签证等相关手续的时间，如果条件允许的话，请您考虑提前办理护照。
2. 本次 TGS 梦想之旅的预计行程是 9 月 14 日出发至 19 日返回，请考虑您的个人时间是否允许。

注意事项及声明

1. 参加活动的读者请务必获得父母和家人的许可。一旦您幸运入选，我们也会要求与您的家人进行沟通；

2. 对于本次活动抽奖产生的幸运儿，杂志社负担如下费用：办理签证所需费用（不包括办理护照的费用）、从编辑部所在地前往日本东京的往返路费、日本当地的酒店住宿费用、行程所列用餐及旅游专车费用、境外旅游人身意外保险费用、TGS 会场门票。除此之外的私人费用及消费请自行承担；

3. TGS 自费游活动由芒果网承办，参加自费游的读者无须填写左侧抽奖表格，请直接致电垂询报名热线 0931-8668378。

请将左侧印花剪下并贴在信封背面，本次活动印花复印无效，表格复印有效。

游戏机实用技术 TGS2010 梦想之旅 活动印花

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



超技 Wii 运动套装



莱仕达 PS3 无线振动手柄



黑角运动时尚包

7A 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA 四合一摇滚鼓王
湖南 刘芸

一等奖 莱仕达魔音吉他
上海 梅霜
天津 刘磊

二等奖 PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充
天津 侯钧　广州 李堂
深圳 苗晨

三等奖 PEGA 超薄版 PS3 支架
北京 侯杰心　福州 孟之焉
江苏 龚鹤建　武汉 何欣
成都 宁天



超技 PSP 23 合 1 超值套装

本期问题

1. 说说本期杂志的优缺点。
2. 如今越来越多的家用机游戏有 PC 版推出，你认为杂志上是否应该加入对家用机游戏 PC 版的介绍？如果你觉得应该的话，那么你觉得应该如何介绍呢？

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000



请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《龙珠 世界全书终极版》，定价42元；《塞班智能手机宝典》第2辑，定价28元；《美少女模型年鉴2010》，定价32元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略＆剧情小说》，定价22元；《东方同人绘》，定价38元；《雷顿教授谜题绘本》，定价22元；《梦幻之星 携带版2 艺术珍藏》，定价38元；《怪物猎人同人画集》，定价38元；《iPhone 专辑》第2、4辑，定价28元／辑；《创造二次元角色 萌少女CG绘法》，定价38元；《爱图e族》第11、17、18辑，定价19.8元／辑；《怪物猎人3官方小说》第1辑，定价9.8元；《战国无双3设定资料集》，定价32元；《怪物猎人3 最速攻略本》，定价28元；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》第1-6辑，定价9.8元／辑；《超级机器人大战OG 秘藏资料集》，定价28元；《火影忍者 炫彩珍藏2009》，定价28元；《真·三国无双MULTI RAID 官方设定资料集》，定价22元；《怪物猎人VS逆转裁判！CAPCOM爆笑漫画合集》，定价9.8元；《潜龙谍影官方小说》，定价24元；《异说 最终幻想攻略本》，定价19.8元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价28元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价16.8元；《模魂志》第42、43、44、46、47期，定价15元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010　电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏机实用技术

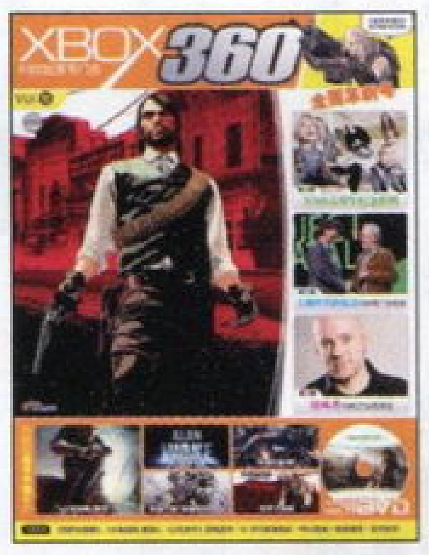


目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第180期、总第184期、总第186期、总第189期、总第190期，定价9.8元。总第204期、总第205期、总第208～211期、总第213期、总第215期、总第216期，定价12元。总第220期、总第225～227期、总第232期、总第246～248期、总第250～253期、总第255期，定价9.8元。总第229期、总第254期，定价15元。总第137、138期、总第207期、总第212期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000　电　话：0931-8668378　Email：ad@ucg.cn

游戏人



《游戏人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》36辑、37辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、4辑，定价9.8元；第9～11、14～16、18辑，定价12元；第20、31辑，定价8.8元。《如龙3》特辑、《未知海域》特辑，定价12元；《战神3》特辑，定价38元；《如龙4》特辑，定价19.8元。《游小说》第7、10、13、19～22辑，定价9.8元；第26、27、29、30、33、36、37辑，定价12元。《Wii专辑》第2辑、第3辑，定价28元。《XBOX360专辑》第8辑、第10辑、第11辑，定价28元。《PS3专辑》第9辑，定价36元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020　电　话：0931-8674805　Email：gamers@263.net

掌机王 SP



《掌机王SP》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～138辑，定价9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价14.8元。《NDS专辑Vol.2》，定价25元。《NDS专辑Vol.5》，定价28元。《口袋玩家》第11、14～19、29～32辑，定价16元。《PSP专辑Vol.3》，定价25元。《PSP专辑Vol.5》、《PSP专辑Vol.6》、《PSP专辑Vol.9》定价28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志Vol.4》、《怪物猎人狩猎志Vol.6》、《怪物猎人狩猎志Vol.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第4、5、6辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020　电　话：0931-4867606　Email：pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



最近晚上的活动无非是玩《纯白相册》，一天一条线。那该死的对话收集想必让很多玩家感觉头痛，这说不定就是下川故意留着的。另外河田正人的画集也入手了，从PC版的《WA》与《To Heart》，十多年下来，河田的画风的确改变了不少，以现在的眼光看当年的画风，实在是囧的不得了啊……

兄弟部门新来的女编打《COD》好厉害，真是巾帼不让须眉，无论是反应还是枪法都非常出色，有时候还连杀我好几次呢（笑）。在下还是一如既往地敬佩那些女玩家，貌似以前还见过一篇感官与游戏的分析文章，说女人由于比较敏感，比男人更适合打第一人称射击游戏……好像挺有道理的。

抽空回家蹲了一星期，回到编辑部时感觉有些水土不服了，一上班就老往厕所跑。天气越来越热，宿舍里的空调貌似快顶不住了，看着大街上那些来来往往的人，炎炎夏日之中为了自己的生活而奔波，又想起了以前工作时的情景。一天三瓶矿泉水并且没有上过一次厕所……

本期个人签名

我的周围有好多人“参”赢家……



【加油】前些日子和几位组织“天下聚会”的友人一起吃饭，席间聊了不少关于杂志的事儿。我想说的是，将杂志做得更好、让更多的读者满意一直是全体小编努力的目标，同时更是我们的责任与义务。无论大家对杂志提出的表扬还是批评，我们都会铭记在心。加油！

【太鼓】说到《太鼓之达人》，除了家用机版会偶尔敲敲鼓，掌机版我几乎都是用按键来玩的。于是拿到这次的NDS版新作，自己独创了一些新的玩法，这才发现“吧嗒吧嗒”敲打触摸屏的声音真的很容易上瘾，不信各位也来试试！（PS：游戏时控制力度，注意保护屏幕。）

【BB】这次的《苍翼默示录 连续变幻》实在是太厚道，增加三名新人不说，故事模式以及挑战模式也非常耐玩。遗憾的是至本期杂志截稿，游戏的港版中文版仍未上市，心急的FANS看来还得继续再等上一段时间。

【海边】周末抽空去了趟海边，玩得比较尽兴。美中不足的是准备工作未做好，回来之后才发现晒伤得比较厉害。这里以惨痛的教训提醒各位想去海边消暑的读者，烈日之下一定要做好防晒措施，否则后果绝对不止是晒黑那么简单……Orz

本期个人签名

怀念千叶纱子爽朗的笑声……



［铂］最近感叹了几次“自己老了”的问题，不过这次回家有意外收获。在机场大巴上，一个妈妈带着自己三四岁的孩子，找不到两个在一起的座位，小孩有些吵闹，我就让了个位让他们坐到一起，年轻妈妈对着孩子说：“宝宝，快谢谢哥哥！”我说：“是叔叔，我孩子也不小了。”她忙说抱歉，十分尴尬，我倒是有些得意。记得以前主编大大和我说过，“做我们这行的人老得比较慢。”呵呵，我明白其中的玄机了。

［金］老家的变化不小，因为飞机晚点，半夜才到，给的士司机指路时居然指迷路了，真丢人。

［银］天气酷热，在家的大部分时间是陪儿子，只有一天晚上和以前的死党去商场吹冷气、喝冻饮、侃大山，之后在商场的游戏中心玩了一阵，把游戏币挥霍剩几个以后，在《铁拳6 BR》的机台前一坐就是半个钟头，打了十几连胜，欺负菜鸟的感觉有点扭曲。更扭曲的是游戏中心的游艺机会出奖券，是可以换奖品的，一般玩得好一点一次可以拿十几张，价值最高的奖品是空调扇、饮水机什么的，换一台要一万多张，而且那天还真的看到有人换了一台，实在太震惊了！

［铜］回到编辑部后，和PSN游戏较上劲了，空闲时间都给了《惊险摩托》（JOE DANGER）和《初音》。《惊险摩托》做得太棒了，手感绝对一流，关卡设计也精彩，很难相信这游戏的开发人员一共就4个人。这个游戏的100%拿得比一些奖杯游戏的白金可爽快多了。《初音》就放松心态来玩了，不强求什么HARD难度全曲全连。在街机厅看别人玩触摸版的《DJMAX》时，觉得自己的节奏感的确不如从前。

本期个人签名

跪求给《无名英雄2》男主角整容的医生的地址和电话！



★两三年前体检时还是啥毛病都没有的标准健康身体，最近再次体检，却查出不少小问题，甚至有高血压的趋势（T_T）。我相信这与两年来开始不断隆起来的肚子有直接的关系，看来生活方式与饮食习惯都要下决心好好改改了。听说人的身体状态在25岁之后就会走向下坡路，就像汽车开了三五年之后各种零部件进入老化阶段，毛病会越来越多。难道我人生中最健康的阶段再也找不回来了吗？

★最近上淘宝买了几张DTS CD，问了一下周围的朋友，居然对此都没什么研究。想躺在沙发上好好享受5.1环绕立体声的音乐还真不容易啊，现在看到电视机前一堆密密麻麻的线就觉得头疼。

★自从编辑部搬到目前的写字楼，楼下的装修几乎就没有断过，似乎每次都是开酒楼，但是没开多久就换成了另一家，于是又要拆掉重新装修。这可害苦了我们这些在楼上的小编们，每天下午装修起来地动山摇，跟拆楼似的。真是不明白，既然倒闭了那么多家，怎么还有那么多店家往火坑里跳呢？

本期个人签名

想躲到南半球去



刚到编辑部后，S.K.就被工作室里琳琅满目的各类游戏软件给震撼了。除了在电玩店，本人从来没有见过这么多游戏这么整齐地摆在一起，加上那台传说中的52寸平板电视，再回想一下自己家里的22寸显示器，真是感慨万千。虽然工作上碰到了不少困难，但是各位前辈热心的指点让我最终还是一一克服。尤其是纱迦和九兵卫，在这里感谢下给予帮助的各位前辈。

截稿前《怪物猎人P3》相关的武器情报放出，作为在系列投入四千小时以上的老玩家，本作给我的震撼还是不小的。最让人期待的自然是本人最爱的弓加入了新技能“气力减少”和远程狙击这两种新要素，发售日快点到来吧。

本期读者语录

新疆 侯皓曦：我想问纱迦哥，你在那缆车上说那些话，你自个儿不害怕吗？幸亏边上是个MM，要是个爷们，没准真会把你扔出去，到时候就悲剧了！

（纱迦回复：像缆车、摩天轮这么危险的项目，有关部门肯定是严防死守的，所以没事。反而是那些看似安全的项目，一疏忽，悲剧就发生了。）



▲雷死人不偿命的"誓约胜利之剑 武器伞"。

★最近因为重温《魔戒》的电影版（蓝光）而一下子把瘾又勾了上来。虽然电影我很早之前就曾在影院中看过，但小说却一直未有机会拜读。上个月去书城时，无意中看到译林出版社发售的一套《魔戒》软精装版本，毫不犹豫地买了回来，并用3天时间迅速啃食完毕。选择译林版看中的就是他们长期翻译国外文学作品的经验，但老实说这版《魔戒》的翻译着实一般，单是把"Middle-earth"翻译成"中洲大陆"这一点就能多少感觉到译者并没有精准掌握托尔金的精神（个人感觉啦，哈哈）。恰好此时，朋友向我推荐了台湾地区奇幻文学教主朱学恒翻译的《魔戒》，据说这套《魔戒》在台湾创下了60万册的傲人销售记录，绝对是所有华语地区《魔戒》粉丝不能错过的经典，看来是有必要再买一套台版来看一看了～

☆上面提到的朱学恒，是个标准的ACG宅男，据说他会走上奇幻文学推广这条路也是深受电玩的影响。这是不是代表了阿宅所能到达的最高境界呢？关于此人的资料，大家可以在百度百科中查到。



★德国进入四强后我曾经发誓，如果德国获得本届大力神杯，我就再也不吃章鱼了。看来章鱼小丸子之类的美味还是不肯离我而去呀……

☆《魔法使之夜》和《Fate/stay night》剧场版居然同一天发售，这下子荷包又要空了T__T。

本期个人签名

一锅放了两个星期的汤……



★本月悲剧之一：人生第一次遇到了EMS寄件丢失的情况……现在赔偿对我来说已经不重要了，重点是那些好不容易才买到的限量赠品也跟着一起浮云了，EMS你叫我情何以堪！！！

☆本月悲剧之二：月初家里突然发生了一些变故，所以赶回家了一趟。虽然具体情况不便细说，但是请大家放心，只是与家里年长的长辈有关，现在已无大碍。在这里顺便也感谢这段时间关心过我的朋友们，有你们的支持，再大的困难我也能挺过去，有你们真好！

★本月悲剧三：月底将会再次面临大迁徙，几个月前好不容易才搬运完成的"书山"又成了最大的难题。正在考虑是不是要将一些东西寄回家里保管，至少下次再遇到类似的情况，我就能轻装上阵，快速完成转移了。

☆俗话说得好："悲剧多了，自然也就变成了喜剧"，当然这并不是在指你自己面对这些事情的态度……So，本月喜剧，无……

本期个人签名

未来有多远？



★这期玩到了《白骑士物语 光与暗的觉醒》。1代已经有一年多没玩了，本来以为已经很生疏了，没想到一进游戏，久违的感觉出现了，接下来打得顺风顺水——没办法，720个小时的游戏时间呢。说1代在我的游戏史中占据了重要地位，这还是有点夸张，但如果说1代在我的2009年占据了重要地位，那绝对不是虚言。

★虽然德国没有赢得世界杯，但是我也同样支持西班牙。我支持西班牙的时间好像比德国还早，应该是从《大航海时代》就开始的吧。（笑）这次西班牙夺冠也算是满足了我的一个心愿。写到这里不得不感叹一下，这个夏天的确是西班牙之夏，纳达尔、加索尔、伊涅斯塔……

★成就过十万之后只玩了3个游戏，感觉一下少了很多动力。回想今年4月，我那时还只有6万多点成就，之后两个月内狂飙了3万多点成就。看来合理的目标的确能激发人的斗志，感觉自己又从游戏中学到了什么。（笑）

★这个月内要搬家，一想到那成堆的家私，不禁就头皮发麻。来这边工作这么多年，一共就搬过5次家，其中前两次时还是孤身一人，没什么行李，实在太讨厌搬家了……

本期个人签名

昨天做了个噩梦：港版iPhone 4被抢购一空……



《挪威的森林》电影版今年12月就要和大家见面了。关于这部作品很多人都认为其精髓无法影像化，如果决意拍一部电影，那么拍出来的就是另一部作品。这部片子从说服村上春树拿出版权到今年预定公映前前后后花了6年多，可见导演陈英雄（法籍越裔）对此作品是绝对的有爱。最初公布演员名单的时候，不少人颇有微词，男主角松山健一还好，最让人心存疑虑的便是女主角直子的扮演者菊地凛子，这位凭借在《巴别塔》中精彩表演获得奥斯卡最佳女配角提名的日本姑娘演技确实不凡，气质也非常感性，但其"国际化"的形象与直子的印象实在是有所差别。不少人也对非日本导演是否能还原作品独特的忧郁气质表示担忧。但是近日消息，本片获得了披头士原曲《挪威的森林》的使用版权！同时放出了几张前期剧照，从剧照来看本作在气氛和时代背景的刻画上走了绝对忠实原著的路线。其中一张雪景特写极有感觉。两位演技派青年演员将"爱"本身的存在感淋漓表现。电影能不能再现原作的奇迹就等这个冬天了……





本期个人签名

在电梯里引吭高歌时，从镜面中看到身后一位小朋友惊恐的脸……



最近《MHP3》的新情报不断，看得我手痒，便拿出许久未沾的《MH3》来玩，看着数百小时记录的角色，想起去年8月开始的那段狩猎次数最密集的猎人生活，那些日子是我这辈子惟一一段留了超过1厘米的胡子的时光。估计《MHP3》拿到手之前，肯定会耐不住开个新角色重新玩起的。

《MH3》中删除的武器都加回来了，既然《MH3》对保留的武器都加了数种新招数和特性，回归的武器自然也不再是《MHP2G》中的样子，最想用的自然是铳枪啦！快速上弹之后叩一下，接着全弹齐发，用起来是什么样子呢？大期待啊。补充句，《MH3》中最喜欢的武器还是加了防反的长枪，太爽快。

世界杯结束啦，决赛看完的那天睡醒之后开始嗓子疼，严重的感冒。吃了很多药，恢复得也蛮快的。这算是这段时间不规律生活的终结吧。2014，巴西见。

本期个人签名

People are strange when you're a stranger, Faces look ugly when you're alone.

本期读者语录 上海 袁谈杰：现在国内的正版价格浮动太大，《战神III》短短一个月不到就跌了100元，是不是大作都命不长啊？看来购片切记不用太心急，观望2个月可以为你省近百元的开支。（纱迦回复：你的话一点都没错，但身为一个玩家，能够在第一时间玩到游戏才是最大的幸福。）

天下聚会





经过两个多月的酝酿，第一波暑期天下聚会活动即将在无锡、上海、成都、广州拉开帷幕了。感谢天津的雷吉、上海的普渡、成都的风影、无锡的枫，是他们的热情让聚会充满了新的创意，当然也要感谢国内知名电玩品牌莱仕达，为本次暑期聚会提供强有力的赞助。还是那句老话，天下聚会召集各地新朋友、老战友加入我们的大家庭，如果你有好的聚会策划，身边有丰富的玩家群体，具备优秀的活动组织能力，或是本着服务玩家的心态想锻炼一下自己，欢迎致电 mig@ucg.com.cn，"天下玩友是一家"，米格将帮助你一同来完成一场精彩绝伦、属于你的"天下聚会"！

莱仕达™

本活动奖品及活动经费由"莱仕达"独家赞助并由 UCG 提供的各种杂志作为现场礼品

炎炎夏日，火热六月，热血澎湃，激情飞扬！

——呼市天下聚会报道



■我们呼市"天下聚会"主要成员合影，希望今后的队伍能更加壮大！

对呼和浩特玩家而言，不知经过了多少个日夜的等待，终于在 2010 年 6 月 27 日这一天迎来了"天下聚会"呼和浩特夏日祭！虽然呼市的 6 月酷暑难耐，但与我们玩家火热的激情相比，简直就像败倒在魁爷脚下的波塞冬一样（笑）。

上午 9 点，玩家们便开始陆续到达会场，摆在聚会会场中央的 360 立刻吸引起玩家们的注意，《超级街霸 IV》、《铁拳 6》的切磋迅速拉近了玩家们的距离。10 点半刚过，组织者终于搬出了 PS3，许多无缘次世代主机的学生玩家期待已久的《战神 III》闪亮登场。虽然大家早已在 UCG 上看过了这段震撼人心的开场动画，但当魁爷的脸出现在屏幕上时，挑战过历代《战神》的老玩家 GG 还是难掩激动的心情，义务为众人当起了剧情讲解员……众人轮番进行了一圈狂劈乱砍后，我们本次聚会的重头戏——《超级街霸 IV》比赛在下午 2 点准时上演！

比赛分组过后，大家发现有几位呼市公认的高手在第一轮比赛便有遭遇战，这让现场气氛迅速紧张起来。随着比赛的进行，精彩的躲闪之后紧跟着华丽的连技，反倒是几名新手的瞎摇乱按再次收到奇效，老师傅也就此成为了传说，败在新人手下。还有半决赛，K 同学的濒死大翻盘，引来下面观众无数喝彩，而胜利后胖子鲍勃那充满笑料的动作也让大家笑翻了天，结果众多路人被吸引过来驻足观战。

我们聚会的当天还正值世界杯酣战之际，《胜利十一人 2010》自然成为聚会不容错过的项目之一，《超级街霸 IV》比赛落幕后立刻吹响了玩家们小小世界杯比赛的号角。规则上我们也完全按照世界杯分组随机抽签的方式，比赛过程中演绎出精彩的大比分完胜、华丽的过人配合、匪夷所思的越位，甚至连裁判的误判都屡屡出现，赛场上众多冷门实在跟现实进行中的世界杯有得比。

近期随着《怪物猎人 3》的召唤，许多《怪物猎人 2G》老玩家也再次重装上阵，掏出了 PSP 搞起了联机比赛。比赛在下午 4 点准时打响，可刚刚开场就冒出了搞笑的一幕，一些老猎人因为久未出战，在激烈的比赛中竟然出现许多低级失误，别说获得啥光辉的讨伐评定，竟然在怪物面前直接败下阵来，懊悔之情溢于言表，看来是需要回家好好修炼一下了。而反观一些学生小猎人，竟然发挥出超凡的实力，三人小组一举拿下本次比赛的冠军，这也使得老猎人们心生万千感慨。

下午 6 点，所有比赛项目都已决出冠亚季军，我们的聚会接近尾声，不过一场聚会的结束也意味着新一场聚会即将开始，让我们一起期待下一届呼市"天下聚会"的到来吧！最后感谢《游戏机实用技术》对本次聚会的大力支持，也希望呼市玩家都能加入我们的聚会大家庭，与我们一起成长！呼和浩特"天下聚会"QQ 群 233456750 期待你的到来！

聚会来啦！

天津 MM：米米啊，暑假好无聊啊，什么时候才有聚会啊！

成都 FF：米格兄，我们成都聚会也好久没有到啦！

无锡 QQ：小米啊，你说无锡山好水好人也好，咋就没个聚会呢？

Mig：你等等，你等等，这就好……

于是乎，暑期天下聚会，火热拉开帷幕，天津、成都、无锡，"莱仕达"暑期天下聚会活动火热进行中，更丰富的奖品，更有趣的玩法，更贴心的游戏氛围，我们期待你的加入！

成都 "莱仕达"天下聚会 成都夏日玩家交友会

你我的游戏，你我的聚会

体验不一样的夏天，体验不一样的欢乐

时间：2010 年 7 月 31 日星期六 9 点 30 至 17 点 30，火爆持续 8 小时

地点：成都市科华北路 64 号瑞阳茶府

报名方式：

1. 现场报名，可以直接报道，现场会签到薄供大家签到
2. 手机报名，风の影 13880619295
3. QQ 报名，风の影 57254972

强力活动内容

游戏体验，热血比赛，掌机联机，人品大集合，神秘活动

每样都不容您错过！

天津 "莱仕达"天下聚会 天津游戏交友会

丰富的次世代游戏试玩＋莱仕达产品体验

Xbox360+PC 震撼体验活动，专业周边带你畅想游戏乐趣

另外还有紧张刺激的掌机对战比赛，多多奖品等你拿！

NDS《横行霸道 血战唐人街》多模式争霸赛

PSP"《三国无双》系列"对抗赛；NDS/PSP 赛车系游戏对抗赛

时间：2010 年 7 月 24 日周六下午 13 点～19 点

地点：滨江道中原百货七层

报名电话：15922120583

联系人：雷吉

报名 QQ 群：71271818

主办人：雷吉、傲气、zack

鸣谢天津达人电玩提供试玩主机

我们口号：游戏改变人生，人生游戏无限！

无锡 "莱仕达"天下聚会 无锡游戏玩家交流会

共同闯关，增进友谊！

时间：2010 年 7 月 24 日星期六 13 点至 19 点

地点：北大街莲蓉桥中大颐和湾 8-21 新游坊

报名方式：

1. 现场报名，可以直接报道
2. 手机报名，谢越 13665173739
3. QQ 群，谢越 49481305
4. 邮箱报名，admin@pokemon.la

强力活动内容：有奖竞猜，联机热血比赛，次世代体验

本次活动奖品由莱仕达独家赞助，另有丰富礼品、杂志等你拿！

上海 "莱仕达"天下聚会 上海暑期聚会第二年

欢迎新老朋友，游戏一家人！

时间：2010 年 8 月 15 日

地点：浦东新区张杨路 588 号百脑汇 4 楼

报名方式：

1. 聚会现场报名，并可可以直接到莱仕达经销店报名

浦东总部：张杨路 588 号 3I-18，电话 58365359

黄浦店：淮海东路 99 号 4F-A26，电话 13901626651

徐汇店：漕溪北路 399 号 4B08，电话 60857567

杨浦店：国定路 300-10 号，电话 55663932

2. QQ 群报名：41652619
3. 手机报名：13817938404，联系人：普渡众生花

感谢 TOMI 玩具店对本次活动的友情支持（卢湾区淮海中路 138 号无限度广场 313）

强力活动内容

桌游《游戏王》、PSP《高达 VS 高达 Next Plus》、Xbox360《超级街头霸王 IV》和《世界足球胜利十一人 2010》

广州 "莱仕达"天下聚会 广州暑期聚会第二年

游戏有我，快乐由你

时间：2010 年 8 月 8 号 9 点 30 至 17 点 30，火爆持续 8 小时

地点：广州市天河区石牌西路 8 号展望数码广场

报名方式：

1. 现场报名，可以直接报道，现场会签到薄供大家签到
2. 莱仕达天河经销商网点、创新科技店报名
3. QQ 报名，广州天下聚会的官方群群号：28297962、34364919、50319531、61776371

强力活动内容

Xbox360 比赛：《实况足球 2010》和《山脊赛车 6》

PC 试玩：《极品飞车 12》和《鹰击长空》



+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.7.15-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

暑假到了，但各大游戏厂商却一点不清闲，7月中下旬将是夏季热门新作发售的另一个高峰，特别是掌机游戏。不过好在对于广大的学生玩家来说，暑假恰恰正是一年中可支配时间最多的时候，很多人肯定都打着自己的小算盘在计划如何“补课”。不过，大家在游戏时也要注意休息与防暑，身体永远是革命的本钱！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年8月					
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来!	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大捜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ!	NBGI	文字冒险	日版
15日	橡皮擦君 战斗节日	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	动作	日版
15日	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 ~光と影の英雄~	Nintendo	策略角色扮演	日版
22日	妖精之尾 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗! 魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO! 特别编 ~复活! 昭和の山手线~	Square Enix	模拟	日版
22日	家庭教师REBORN DS 火焰决战XX	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルXX 超决战! 真6吊花	Takara Tomy	动作	日版
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	角色扮演	日版
29日	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	桌面棋牌	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ~忘却の遗产~	Genterprise	角色扮演	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
5日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン! アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル! の段	Russell	益智	日版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece: Gigant Battle	NBGI	动作	日版
18日	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスター ブラック・モンスターホワイト	Pokemon	角色扮演	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探偵 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ~小さき太阳~	Capcom	动作	日版
2010年10月					
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
2010年12月					
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2010年冬	索尼克 色彩缤纷	动作
2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO-ナルトー 疾风传 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
15日	与Hello Kitty一起 方块破坏123	ハローキティといっしょ! ブロッククラッシュ123!!	Dorasu	益智	日版
15日	桃太郎电铁组队战 友情・努力・胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻!	Hudson	桌面棋牌	日版
15日	CLANNAD 在光守护的坡道上 下卷	CLANNAD -クラナドー 光见守る坂道で 下巻	Prototype	文字冒险	日版
22日	诡计×推理 第一季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
22日	诡计对逻辑 第1季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
29日	NEO・GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ~アルティメットシューティング~	SNK Playmore	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA-艺术科アートデザインクラス- Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク -Project DIVA- 2nd	SEGA	音乐	日版
2010年8月					
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	角色扮演	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
12日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2日	死神Bleach 灵魂升温7	BLEACH~ヒート・ザ・ソウル7~	SCE	格斗	日版
4日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	剑、魔法与学园 3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ~妖精と青い瞳の战士たち~	日本一	策略角色扮演	日版
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	动作	日版
22日	无头骑士异闻录	デュラララ!! 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん! 放课后ライブ!!	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
2010年10月					
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超绝转生! バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
28日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
28日	强吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	梦幻俱乐部 携带版	角色扮演	2010年内	死神在背后	角色扮演
2010年冬	战神 斯巴达之魂	动作	2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作
2010年内	纸箱战机	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ!	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
31日	银河战士 另一个M	Metroid: Other M	Nintendo	动作射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年秋	星之卡比 毛线史诗	平台动作
2010年冬	007黄金眼	主视角射击	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011年冬	经典米奇	动作	2011年内	马里奥运动合集	体育

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
15日	剑、魔法与学园 2G	剣と魔法と学園モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	実况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
		2010年8月			
18日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作	美版
19日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
19日	异世纪传说R	Another Century's Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
		2010年9月			
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
16日	剑、魔法与学园 3	剣と魔法と学園モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
		2010年10月			
1日	格斗 灯光熄灭	The Fight: Lights Out	SCE	动作	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作	2010年冬	海豹突击队4	主视角射击
2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作	2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作
2010年11月	无限回廊 II	益智	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2010年内	机车风暴 启示录	竞速
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月	杀戮地带3	主视角射击
2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年夏	巫师冒险记	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	入口2	主视角射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	狂暴	主视角射击			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年7月			
21日	LIMBO	LIMBO	PLAYDEAD	平台动作	美版
22日	九十九夜 II	NINETY-NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
		2010年8月			
4日	恶魔城 绝望的协奏曲	Castlevania: Harmony of Despair	Konami	动作	美版
18日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作冒险	美版
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
26日	我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
		2010年9月			
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
		2010年10月			
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂 II 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作
2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演
2011年4月5日	战争机器3	动作射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年内	狂暴	主视角射击	2011年内	入口2	主视角射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

07.27 战国BASARA 3

攻略预定

多机种 动作 | Capcom | 对应机种为PS3、Wii | CERO B | 推荐度 A



《战国 BASARA 3》一改前几作的设定，以“关原之战”为舞台，让系列粉丝感受到了“Capcom 这次打算玩真的”的决心。前代两位超人气角色伊达政宗与真田幸村将主角宝座让给了曾经毫不起眼的德川家康和新角色石田三成，可操纵武将也大幅换血，杂贺孙市、黑田官兵卫等战国名人的加入势必会为游戏带来全新的体验。剧情方面似乎大幅削减了恶搞元素，改走正剧路线，玩家还可在故事模式中自由选择对战目标，打造出属于自己的大河剧。

07.29 初音未来 女歌手计划 2nd

PSP 音乐 | SEGA | 无对应周边 | CERO B | 推荐度 A



一年前，首款由官方制作、以初音为主角的音乐游戏《初音未来 女歌手计划》与FANS见面并取得了叫好又叫座的成绩，SEGA 借此推出了各种相关作品。时隔一年再度登陆 PSP 平台的正统续作，除了保留前作已有经典曲目以及备受好评的编辑模式，演奏部分还新增了长按以及同时按键这两种全新的操作，难度也在原有的三种难度基础上增加了更具挑战性的“EXTREME”难度。演奏结束后不同评价可以获得“DIVA 点数”，可以在游戏中购买各种服装与道具。本作绝对是葱娘饭必玩之作！

07.29 伊苏VS空之轨迹 抉择传奇

PSP 动作角色扮演 | 日本Falcom | 无对应周边 | CERO B | 推荐度 B



游戏最大的特点就是集合了 Falcom 旗下两大王牌系列的经典角色，以大乱斗方式来述说一段发生在传说王国的故事，战斗系统融合了《伊苏》系列”的简单爽快和《英雄传说 空之轨迹》系列”的高策略性。主线流程中玩家可以选择不同的角色体验到截然不同的经历，并通过触发特定的事件或战斗获得点数来强化角色的武器和技能。为了照顾新手玩家，游戏中也有不同的难度供玩家选择，联机模式最大支持 4 人对战。最后值得一提的是，游戏中可以使用《英雄传说 零之轨迹》中的两名主人公。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。



脆薯条

编辑部落

EDITOR'S BLOG



2010上海世博会观感

脆薯条 发表于
2010.8A（总第255期）



▲中国馆的外观有着极其浓郁的中国风，但9小时的长队只能让我望而却步……

趁着E3特刊截稿之后，终于有时间回老家看看了，细心的读者大概都知道我是哪里人了。话说上海这几年的变化还挺大的，记得当初自己离开故乡时，到处都在修路，转眼间回到生我长我的地方，瞬间陌生了许多啊。其实回去是有正事要办，但既然回去了就不得不看下世博会嘛。上海的朋友，凡是去过世博会的都回答我同一句话："人挤人，累死人……"在写下这篇博客时，我还清楚地记得当时我累成个什么样子。长时间缺少运动，加上回去头几天就到处奔波，接着在世博园区内逛了一天，要是换成以前上班时的自己，这点路程纯粹算小意思了。看来从事编辑之余，还得多多锻炼下自己，至少不能走了几步路就感觉脚疼吧……

言归正传，世博会还是非常有看头的，几个热门的展馆都没法去，中国馆就算有预约券也得排上9个小时的长队，9个小时啊！你没看错……日本馆都要5小时呢，韩国馆以及德国馆也需要3小时……无奈之下我只能参观一些小国家的展馆，不过也算别有风情。

走进尼泊尔的展馆之中，浓郁的本土气息迎面扑来，相信有玩过《未知海域2》的玩家一定深有感触。随便看了下柜台上的展品，其中一些精美的工艺品与游戏中的造型简直如出一辙。如果你仔细观察，建筑上的格子旗、柜台后方挂着的面具，以及手工编织的毯子等等，然后就会感叹游戏中对于尼泊尔文化还原度是多么细腻了。



▲尼泊尔馆的建筑风格有点类似上海的"石库门"呢。

印度展馆的规模要比尼泊尔稍微大点，除了纪念品、手工艺品外，还有别具一格的珠宝饰品，价格也是从20元～几百元不等。让人印象最深的还是印度咖喱，不过由于是中午，看着里三层外三层的长队，我也只能在外面闻"香"起舞了……走上石阶看了下关于印度城市的总体规划与发展前景，这才感觉自己是来看世博会的，而不是什么小商品买卖会。巨大的顶棚非常漂亮，中间由四面梯形围成的水晶柜内播放着特制的影像（具体我也不知道是什么，很像3D影像），随后在离开之时随便挑了几个纪念品——一个木雕的大象，大象的肚子里面还有个小象，感觉挺精致的。

看完两个展馆后，已经是接近下午1点半左右了，找个能够歇脚的地方，顺便买了两个伊利的甜筒，15块两个，巧克力味的比较好吃，强烈推荐。闲暇之余环顾四周，依然是一派人山人海的景象。学生族自然不用说，一些上了年纪的老大妈、老伯伯也纷至沓来，不得不赞叹世博会的吸引力啊。休息完毕后下午接着逛，不过这里页数有限，就不为各位一一介绍了。有兴趣的朋友不妨亲临现场感受一下超大型展会的魅力。这一天从早上9点一直逛到晚上10点，下午还看了德国馆、摩洛哥馆、斯里兰卡馆、中国省会联合馆、太平洋联合馆、非洲联合馆等等。感觉一天过的非常充实，体验到了五大洲各个国家的人文地理，虽然脚痛的要死，不过真的非常痛快。晚上坐着轮渡欣赏浦江两岸的夜景，大城市中的喧嚣被抛在脑后，哪怕只是一小会，看着夜景真能让人感觉到舒心……



▲西班牙馆的外观非常像帆船的船首，让人想到大航海时代的"无敌舰队"。

最后还是要谈一下大型展会中司空见惯的问题——垃圾，虽然在世博会园区的大街上看不到什么垃圾，但在排队等候时，脚下的垃圾就随处可见了。饮料空瓶、瓜果纸屑，以及各种小吃的包装袋，比起ChinaJoy上的惨状，世博会真是要好很多呢。我也不想谈什么大道理，只希望在这种大型展会上，每个人都能慢慢培养起一种道德精神，至少先从不乱扔垃圾做起吧……

本期读者语录

广东汕头 林少忠：祝小编们中有资格过父亲节的人士快乐。余下的人嘛，因为你们为天朝范围内的电玩推广起了巨大的作用，所以也可以称为×××之父，至少对我来说是这样。（脆薯条回复：这不是硬要我们过父亲节么……那新编辑八重樱是不是也过下呢……）



动漫游书店淘宝**独家发布**书刊上市预告并接受预订
新开“特价限购区”，连续推出各类书刊**特价活动**

在这里您可以：①查看动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍 ②免邮费预订这些书刊 ③在线购买各类动漫游戏书刊

动漫游书店域名
ucg.cn

双皇冠信誉 100%好评率
支付宝网上付款或邮局汇款 免平邮费



下期预告

游戏机实用技术 2010暑期特刊

2010年8月B | 总第256期

暑期特刊三大看点全面进化　前所未有的实用性内容集合

暑期游戏补习班2010版

上半年游戏之**研究秘技大集合**

暑期主机保养维护知识必读

盛夏大作攻略一网打尽

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

战国BASARA 3

最后的战士 | Fate/新章

全新尝试！特别企划密集轰炸 两位数特企带给你扑面而来的可读性

这才是**X360的真·完成形** | 欧洲游戏展**历史回顾兼预热**

揭开**iPhone**游戏狂潮的本质 | **2010年上半年**销量完全总结

……

光盘收录：2010年上半年游戏MV精选

去年登场的暑期特刊受到读者好评，今年暑期特刊在读者意见之后重装上阵！暑期特刊三大看点全面进化，隆重登场，内容涵盖软硬件各方面，誓以实用性为第一目标。一直深受好评的特别企划栏目将在暑期特刊集中爆发，数量之多、内容之全面必定让你大呼过瘾。4篇？8篇？那是成本！至少10篇起！当期热门游戏攻略研究一网打尽自不必说，光盘也会推出诸如2010年上半年游戏MV精选之类的特别企划，让你过足眼瘾耳瘾。盛夏盛宴，你作好迎接的准备了吗？

PS3专辑 Vol.10

大16开240页+数据DVD光盘

— 信息集结 —

最新神机资讯、新品放送、深度评论

PSN下载推荐、常见问题解答

10本专辑的游戏索引方便各位查阅

— 劲作集结 —

小小大星球2 | 无名英雄2 | 海豹突击队4

神机独占大作汹涌情报大汇总

尼尔 | WE | 波斯王子 | 惊险摩托

超过10款游戏的超实用奖杯攻略

— 特企结集 —

走进SCE

PS3第一方游戏的幕后秘辛

通往PS4之路

索尼集团的3D战略

PS3游戏销量终极盘点

— 攻略集结 —

白骑士物语 光与暗的觉醒

单机全解攻略，联机贴心指导

荒野大救赎

全任务、全数据、网战及白金心得满载

如龙4 传说的继承者

白金只是起点，完美研究尽显100%极道

3D点阵英雄

被忽略的个性佳作，独占A·RPG极品

苍翼默示录 连续变幻

剧情模式100%达成，全角色高手心得

铁拳6

最直接的使用法则，来自官方的角色攻略

纯白相册

全人物结局感想、制作人特访、动画版解析

— PC/PS3两用光盘 —

高清游戏影像、数十个PS3特色主题

数百张美图、上百首游戏原声

另有特别附赠的趣味收藏，超值多方位体验

※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开



暑期游戏伴侣，假日打机必备

与PS3相关的一切在此集结！

7月29日 全国上市

TGS 2010梦想之旅启航！

活动详情请见本期103页

你有没有想过亲临TGS会场，和一群志同道合的人一起感受电子游戏的饕餮盛宴？你有没有想过前往ACG圣地，与UCG小编们一同逛遍秋叶原？你有没有想过尽情游览东瀛美景，享受日本料理？你有没有想过将自己的照片和感想留在杂志上，作为永久的纪念？这一切都有机会实现！